

N° 7
Micro NEWS
Micro NEWS
JANVIER
FÉVRIER 1988
N° 7 - 19 F
Belgique : 139 FB
Suisse : 5,50 FS
Canada : $ 5,50
ÇA BOUGE !
Toutes les nouveautés 1988.
ASSEMBLEUR
MONTAGE
LISTINGS
JEUX
PHILIPS NMS 8280
Puissance vidéo.
EXCLUSIF
Montez votre micro-serveur.
AVANT PREMIÈRE
Le C.E.S de Las Vegas.
M 2843 - 7 - 19,00 F
3792843019000 00070

NEWS

PHILIPS

Trois modèles d'ordinateurs MSX2 PHILIPS sont actuellement disponibles en Belgique et en France.

NMS 8220
Il s'agit là du premier ordinateur MSX2 sans lecteur de disquettes importé en France, on pourrait donc l'appeler Désiré... L'apparence extérieure est celle du MSX1 Philips 8020 avec ses deux ports cartouche sur le dessus de l'appareil mais c'est bien un MSX2, livré avec câble péritel en sortie RGB et possédant en outre une sortie PAL ainsi qu'une connection supplémentaire pour moniteur monochrome. Le bouton de reset est également situé sur la façade arrière avec les connecteurs imprimante et magnéto. Comme tous les MSX2, le 8220 comprend une horloge incorporée, à pile automatiquement rechargeable; il suffit de deux instructions pour régler l'horloge: SET DATE et SET TIME.



Une excellente surprise: le programme DESIGNER (logiciel de dessin) est figé en mémoire morte dans le 8220.
Les appareils disponibles ont un clavier qwerty; la capacité en mémoire morte est de 64 Ko, dont 16 sont utilisés pour le programme DESIGNER; la capacité en mémoire vive est de 128 Ko pour la VRAM et de 64 Ko pour la RAM. On notera que le programme DYNAMIC PUBLISHER ne peut pas fonctionner sur le 8220. Si l'on veut brancher un lecteur de disquettes, il faut avoir le contrôleur qui sera branché sur un port cartouche.

NMS 8245
Successeur du VG 8235, dont il reprend les principales caractéristiques, le 8245 s'en différencie par les quatre points suivants: unité de disquettes double face d'une capacité de 720 KB (formatée), pas de connecteur pour un drive B (la connection ne peut se faire que par l'intermédiaire d'un des deux ports cartouche), clavier non réglable, nouveau progiciel intégré, Home Office étant remplacé par EASE qui comprend:
WORDPRO, traitement de texte polyvalent basé sur le principe WYSIWYG (What You See Is What You Get).Les différents types de caractères ou modes d'impression sont affichés à l'écran tels qu'ils seront imprimés. Une fonction d'édition électronique permet, en outre, d'illustrer des textes ou de donner à des documents une présentation professionnelle.
DATABASE, banque de données.
CALCFORM, un tableur de 254 x 254 cases où peuvent être introduits des nombres, formules ou mots.
CHARTS permet de présenter les données provenant du tableur sous forme de graphiques et de les imprimer.

Les données provenant de CALCFORM, les graphiques de CHARTS et les informations contenues dans DATABASE peuvent être introduits aisément dans un texte de WORDPRO. On peut imprimer le tout à l'aide du programme intégré **PRINT**.

En plus du programme EASE, la disquette contient le logiciel graphique **DESIGNER PLUS**, qui offre - excepté les fonctions de digitalisations- les mêmes possibilités que le logiciel VIDEOGRAPHICS, fourni avec le 8280.

NMS 8280
Voir le banc d'essai complet dans ce numéro.

COMMODORE

Commodore annonce des bénéfices en progression de 70 % pour le premier trimestre de l'année 1988. Ces bénéfices s'élèvent à 6,3 millions de $ pour un chiffre d'affaires de 173,9 millions de dollars.
Irving Gould, PDG de Commodore International voit dans ces chiffres "les résultats du succès du lancement des Amiga 500 et 2000, appuyé notamment par une opération marketing bande vidéo Amiga 500: une cassette vidéo de 15 minutes présentant les performances de l'Amiga et remise aux distributeurs."
En France, Gilles Mendel a été nommé Directeur des Ventes, prenant en charge la coordination de l'ensemble du réseau de distribution.
La société s'employant à mettre en oeuvre "un réseau fort, tant sur le marché domestique que professionnel, où la notion de partenariat joue un rôle essentiel."
Pour Noël, Commodore a proposé le package 64 se composant d'une unité centrale C64 en péritel, d'un magnétocassette, d'une manette de jeu et de 5 jeux dont Arkanoid, Legend of Kage, Slap Fight et Yie Yar Kung Fu 2.

Un nouveau lecteur de cassette pour Commodore 64/128 vient de sortir en Grande Bretagne. Il offre la possibilité de régler l'azimutage des têtes afin d'optimiser les conditions de lecture. Est-de la fin des crises de nerf? Espérons-le...

FORTERESSE

Outre de nombreuses compilations et semi-nouveautés du genre Billy la banlieue II ou Charly Diams, **Loriciels** propose pour ce début 1988 le premier produit issu du studio d'Annecy, la nouvelle structure de développement de Loriciels. Ce jeu d'aventure nommé forteresse, fonctionne sur Amstrad CPC ainsi que sur PC et compatibles. Basé sur le système des images digitalisées, il offre un graphisme de qualité qui n'est pas sans rapport avec Bob Winner. Cependant, le principe du jeu n'est en rien similaire à ce dernier et le scénario vous propulsera dans les tréfonds lointains du moyen âge.



HELIBEL

La société Reneco, déjà connue pour l'élaboration d'un simulateur de vol à base de Flight Simulator I nommé l'Astralège, vient de mettre au point un simulateur d'hélicoptère en prenant pour base le logiciel Helicopter Simulator de Sierra. La visualisation passe par l'intermédiaire d'une carte EGA et d'un moniteur couleur 19 pouces. L'ensemble est comme de bien entendu monté sur un chassis mobile dont les mouvements sont pilotés par les actions sur le joystick. Dernière précision: le nom de baptème de ce simulateur est **Hélibel**.

FORUM PC 1988

Le FORUM PC 1988 se tiendra du 16 au 19 février 1988 au Parc des Expositions, Porte de Versailles à Paris. Quelques 600 sociétés présenteront sur 25 000 m2 leurs produits. Signalons que cette manifestation destinée aux possesseurs de PC, accueillera cette année les nouveaux PS et les systèmes d'exploitation UNIX et OS/2. De plus, APPLE possèdera son propre stand. Étonnant, non?

P.M.

NOUVEAUTÉS MSX

On les attend pour 88: Salamander, Nemesis 3, Hydlide 3, Super Laydock, Ash Guin, Ogre, Super Runner, Higemaru, Alters Stela, Androgynus.
Mais attention, les prix augmentent au Japon où beaucoup de nouveaux titres en mega-rom MSX2 sont vendus à plus de 300 F! Heureusement, la qualité des nouveaux titres semble suivre le même chemin.
Les bandes sonores de Nemesis,Salamander et Afterburner (en disques, cassettes et compacts) font un malheur au Japon!



LES BASES DU BASIC

Développé par six professeurs d'informatique de l'enseignement supérieur. Basicanimé est un didacticiel qui porte bien son nom puisqu'il apprend aux gens à programmer en Basic. Il nécessite un PC ou un compatible avec 256 Ko de ram minimum, un lecteur de disquette et MS Dos en version 3.1 ou ultérieure. Livré sous la forme de dix disquettes bourrées à craquer de données et résultat d'environ 5 000 heures de travail, Basicanimé vise un public très large: la cible principale est constituée d'écoles et d'instituts de formation. Le programme apparaît comme un bon moyen de libérer le professeur de tâches fastidieuses afin qu'il puisse se concentrer sur un réel travail pédagogique par l'intermédiaire de cours magistraux et d'un soutien plus actif envers les élèves en difficulté. Plus qu'enseigner le Basic, ce logiciel donne une réelle culture informatique. Il aborde en effet les bases et non les spécificités du langage. Les avantages sont évidents puisque ces mêmes éléments sont présents dans tous les langages.
Simple d'accès, Basicanimé expose clairement avec schéma ce qui se passe lorsque l'on traite une chaîne de caractères ou en cas de sauvegarde d'un programme sur disquette.
Montrer n'étant évidemment pas suffisant, Basicanimé propose aussi de nombreux exercices dont le but est de vérifier si les connaissances ont été acquises ou non.
Bref, l'outil est très agréable à utiliser et gomme tous les passages délicats de l'apprentissage. Le seul défaut de ce programme réside dans son prix de vente trop élevé pour un particulier (de l'ordre de 3000 francs H.T). Pourquoi ne pas proposer une série de cours allégés ou bien les modules indépendamment les uns des autres ? De cette manière, plus d'un particulier pourrait apprendre à programmer corRectement...
Ce ne serait pas du luxe.
Pour plus de renseignements, contactez la société :
SNEIL
14, rue Pergolèse 75116 Paris.

TERMINUS, TOUT LE MONDE DESCEND !

Un certain nombre de logiciels, et non des moindres, sont "descendus" dans ce numéro.
L'observateur attentif remarquera que les éditeurs passant de la pub dans Micro News ne sont pas épargnés. Par contre, des jeux dont les éditeurs n'ont jamais passé de pub sont portés aux nues!
Exact! A Micro News, régie publicitaire et équipe rédactionnelle sont strictement indépendantes et sans influences réciproques.
Nous tenons beaucoup à ce léger "point de détail" qui offre à nos lecteurs une garantie d'objectivité sur les informations transmises et leur permet, par la suite, d'acheter leurs logiciels en confiance. Deux ou trois cent francs pour un soft, c'est beaucoup d'argent, autant ne pas le gaspiller et ne pas regretter son achat.
Et puis, ce n'est pas rendre service aux éditeurs que d'encenser des "nanars". Une attitude objective ne peut que les pousser à produire des jeux de qualité. C'est bien ce que nous désirons tous, n'est ce pas?
Détail piquant, le soft le plus descendu ce mois-ci a été réalisé par un rédacteur de Micro News. Qui aime bien châtie bien !

LE VŒU 1988 DE MICRO NEWS

A MESSIEURS LES EDITEURS

(français, anglais, américains et autres).
Donnez-nous des jeux Amiga qui ne soient pas de simples adaptations de jeux Atari ST; des jeux Atari ST qui ne soient pas de honteuses conversions de l'Amstrad CPC, lui-même parfois recyclé du Commodore 64 et autre Spectrum ou Oric.
Assez de détournements d'ordinateurs! Rendez à César ce qui lui appartient et nous serons les premiers à vous acclamer!
Dans le cas contraire, nous ne serons pas les derniers à vous fustiger!
Merci pour votre travail qui n'est pas toujours facile, nous le savons. Et que 1988 soit pour vous une année prospère, source d'originalité et de créativité.



LE LIVRE DU DISQUE MSX

Destiné aux possesseurs de MSX, ce livre expose en 8 grandes parties les spécificités propres aux systèmes d'exploitation (Disk Basic et MSX Dos) du "standard" de la micro personelle. De l'accès aux commandes sous Basic à la description de l'organisation des disquettes, ce livre apporte tous les éléments nécessaires à une exploitation judicieuse de ce périphérique de sauvegarde. Le programmeur trouvera donc tous les éléments nécessaires mais le novice risque d'être dépassé par les notions abordées. Elles s'avèrent cependant correctement explicitées et ce livre clair et complet ne souffre pas de défauts rédhibitoires. Le seul reproche que l'on puisse lui adresser réside dans le fait qu'il n'expose pas les principes de fonctionnement des disques virtuels, système si utile sur les MSX 2.
(Le Livre du Disque MSX par Manus Devos. Edition BCM).



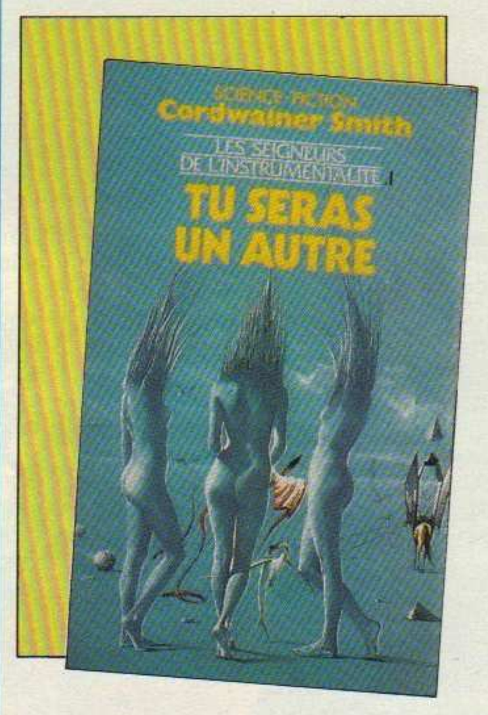
LES HITS DU MARTIEN

Le Livre débute voici quinze à dix-huit mille ans. Personne ne s'accorde sur la date, mais qu'importe. Morts et renaissances de l'Homme se succèdent sur cet intervalle de temps, rapportées par les conteurs puis rassemblées dans le Livre. **Cordwainer Smith**, l'artisan de cette collecte, arrive du vingtième siècle par une curieuse circonvolution de l'Espace-Temps. Le récitant donne à ces histoires récoltées au cours des âges toute la dimension poétique et romanesque propre à l'épopée. Il décrit ainsi les aventures tristes ou merveilleuses de l'homme, des sous-êtres et des robots, voyageant dans un univers protégé de la destruction par les Seigneurs de l'Instrumentalité. Editée par Press Pocket, l'intégrale des **Seigneurs de l'Instrumentalité** figurera honorablement au côté de Tolkien et d'Herbert sur les rayons de la bibliothèque.



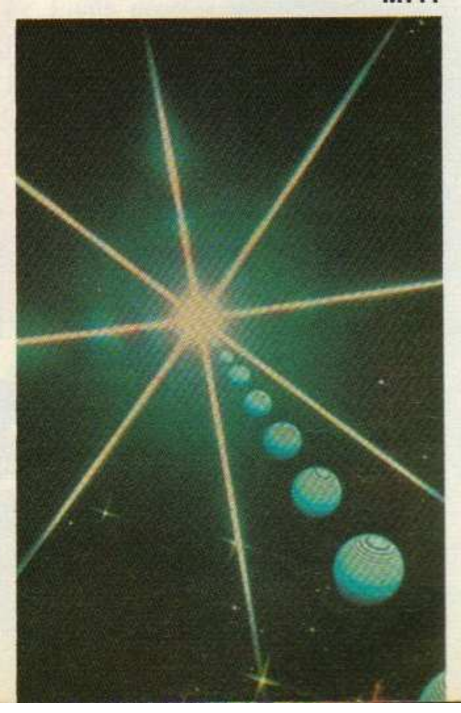
Après le passage de la comète de Halley au vingtième siècle, deux auteurs fourmillant d'idées, **David Brin** et **Gregory Benford** se projettent soixante dix-huit ans dans le futur et observent le pari fou de quelques centaines d'hommes. Racontée par trois de ses membres, l'expédition **Au Cœur de la Comète** (Robert Laffont) dure le temps d'une révolution de l'astre. L'objectif commun, ramener Halley dans le plan solaire, dérive au rythme des luttes politiques aussi présentes sur l'astéroïde que sur Terre. Le biologiste, l'informaticienne et l'astronaute consacrent leur vie à la sauvegarde de la colonie et tentent d'instaurer un modus vivendi entre les factions. Cet hymne à l'adaptabilité de l'Homme réjouira tous les fidèles de la Science et des Belles Lettres.

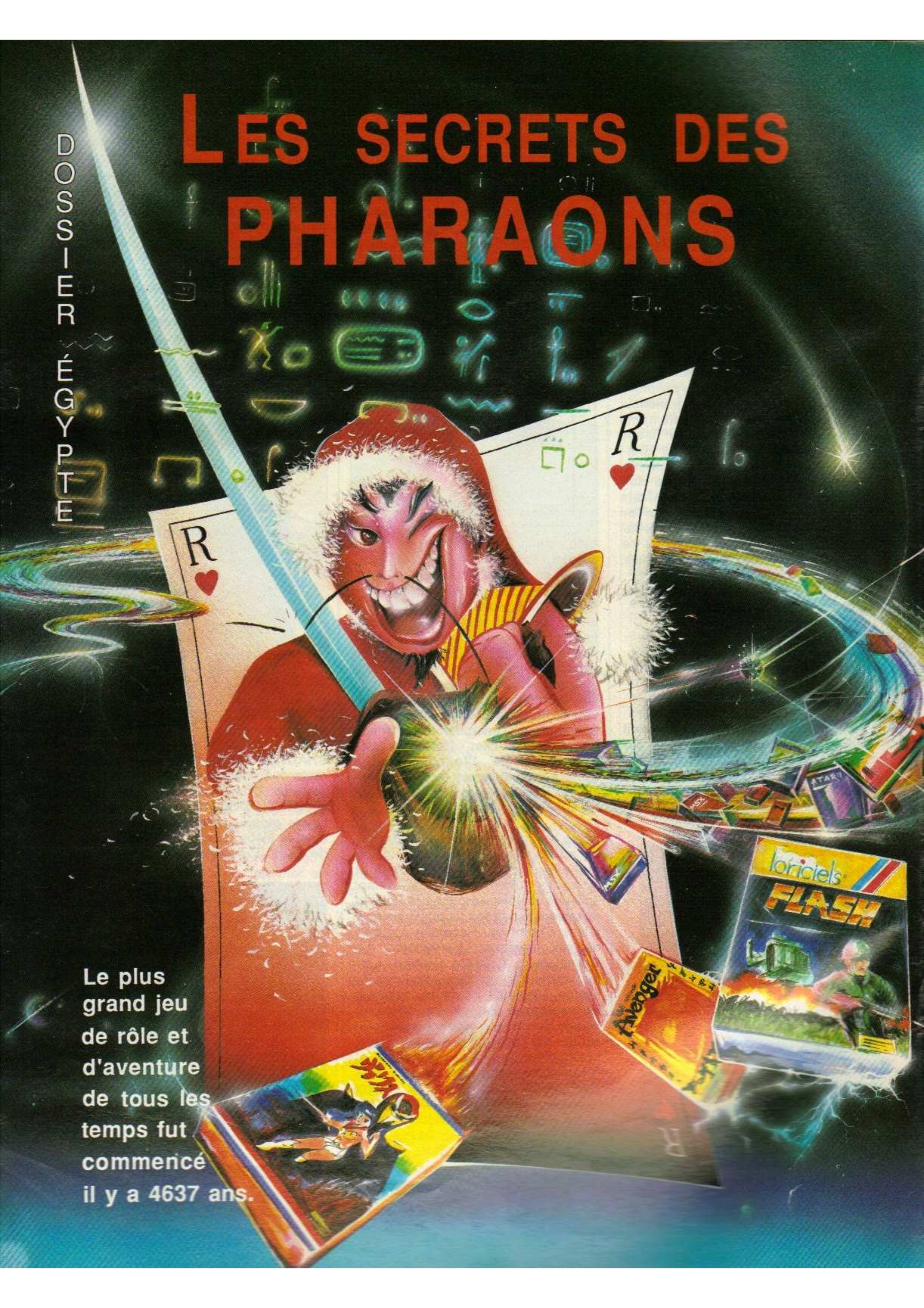
À travers son deuxième roman de science-fiction, **Gwyneth Jones** s'adresse aux angoissés et aux passionnés des réseaux informatiques. En Envers, les numéros, entièrement gérés, nourris et divertis par CHTHON, participent au transfert des informations. Lorsqu'Alice descend de VENTUR sur la planète, elle n'est qu'une touriste. Pourtant, la rencontre avec Helena, un numéro non-homologué et non-référencé par CHTON, entraînera la VENTURière dans le labyrinthe de



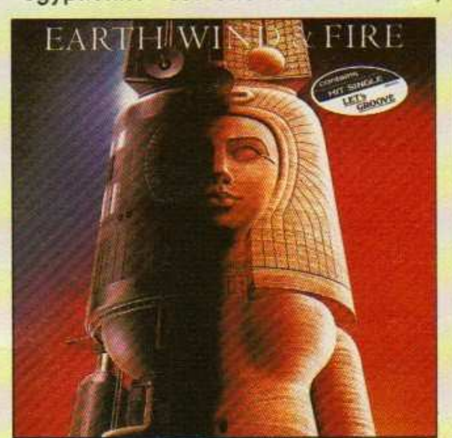
SHACTI et des autres centraux souterrains, les cités des numéros et des sérielles. L'omnipotence de SERVEZ et de FONCTION, les réseaux informatiques globaux, l'obligeront à rester avec la plèbe malgré tous ses **Plans de Fuite** (Présence du Futur).


M.T.




DOSSIER ÉGYPTE
LES SECRETS DES
PHARAONS
Le plus grand jeu de rôle et d'aventure de tous les temps fut commencé il y a 4637 ans.
loriciels
FLASH
Avenger

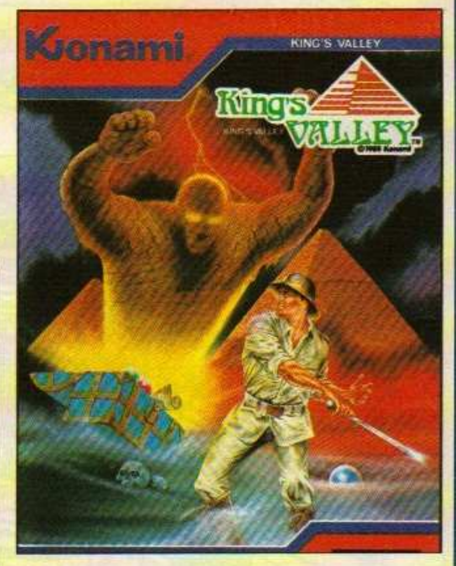
cination de Maurice pour les mystères de l'Egypte. Il n'hésite pas à prononcer ce genre de phrase : « Dans le groupe, nous tirons toutes nos forces de l'univers, du Créateur et du ciel ». Sur scène EW&F ne lésine cependant ni sur la machinerie, ni sur le grand spectacle : une pyramide s'envole et se désagrège, le bassiste fait un solo en lévitation horizontale, et je ne vous parle même pas de leurs costumes... Avec tout cet attirail pour fantasme de S.F. , EW&F s'envole enfin en 1979 pour accomplir le plus vieux rêve de son leader : se produire sur scène en Egypte. Ils ne sont pourtant pas les premiers sur le coup. L'année précédente, le **Grateful Dead** a déjà donné un concert historique au pied de la Grande Pyramide... Enfin, pour terminer cette revue musicale "égyptienne" sur une note d'humour,



tournons nous vers **Fela Anikulapo Kuti** le génial mégalo de la musique nigériane. Quand on lui demande, en 1983, pourquoi il a donné à son groupe (ex-Africa 70) le nom de Egypt 80, il répond : « nous savons tous que les grandes pyramides d'Egypte ont été construites par des Africains noirs. Mais après des guerres, les Arabes ont pris possession du pays. La plupart des Africains croient que l'Egypte des pyramides a été faite par les Arabes. Peu savent la vérité. Egypt 80 est une appellation stratégique pour que mon peuple réalise que l'Egypte est notre propriété. C'est une nouvelle étape dans la conception du panafricanisme ». A vous de savourer cette belle leçon d'histoire.

KING'S VALLEY

MYSTERE DANS LA VALLÉE DES ROIS



Konami a choisi l'Égypte pour décor du plus exotique de ses jeux : l'Égypte des pharaons, des danseuses voilées, des pyramides. Plus de quarante siècles après leur érection, les tombeaux grandioses des enfants rois restent entourés d'un halo de mystère. On évoque encore les trésors enfouis dans les salles funéraires protégés par les pièges multiples, nés de l'imagination d'architectes géniaux, et les sorts des grands prêtres.
Il s'agit du cadre idéal pour un jeu de labyrinthe comme semble l'indiquer l'exemple de King's Valley.
Ce grand classique possède de surcroît tous les ingrédients nécessaires à assurer le succès : une intrigue simple mais pas simpliste, une action dépouillée mais sans temps mort et enfin une réalisation irréprochable. Le scénario se propose de suivre les évolutions d'un explorateur, ou selon le point de vue d'un profanateur de sépultures, à l'intérieur de douze pyramides. Le petit personnage coiffé d'un chapeau colonial débute une longue quête qui doit le conduire vers la fortune. De magnifiques joyaux traînent négligemment sur le sol, abandonnés en offrande à des souverains mi-hommes mi-dieux. Les différents étages des constructions sont reliés par des escaliers taillés dans la pierre, offrant leurs marches majestueuses aux pas de l'aventurier. Sa tâche serait facile, et guère émoustillante à la vérité, s'il ne devait affronter les gardiens des tombeaux, tirés d'un long sommeil par l'intrus. Dès lors, ils s'évertuent à traquer l'aventurier et lui faire payer de sa vie sa témérité. La présence épisodique de machettes fichées dans le sol pimente l'action. On peut à tout instant s'en saisir, les projetter et éliminer ainsi momentanément un agresseur, s'octroyant ainsi un répit bienvenu. Les spectres se différencient par leur couleur et leur vitesse d'intervention ; ils sont attirés par le parfum exhalé par le profanateur. Une autre solution pour échapper aux monstres consiste à bondir par dessus l'assaillant, pour peu que la hauteur du plafond permette une telle acrobatie.
La seconde difficulté majeure du logiciel réside dans le fait que certains trésors sont prisonniers d'un écrin de pierre. Pour y accéder, il convient d'utiliser les pioches accrochées aux parois, qui permettent de percer deux couches de roches avant de disparaître. Ces outils sont en nombre suffisant dans les premières pyramides mais rapidement il devient nécessaire de les utiliser avec parcimonie. Sachez qu'il est impossible de sauter en possession d'une pioche ou d'une machette, de cumuler les outils. Évitez les trous inextricables et utilisez la touche "pause" pour étudier les situations délicates. Les pyramides comportent une ou deux salles et un nombre variable de joyaux. Lorsque le dernier de ceux-ci a disparu, une issue apparaît. Il suffit d'effleurer le mécanisme d'ouverture et un immense escalier se présente, menant à l'étape suivante. La fin du périple est saluée par une aurore orientale, la vision des pyramides sur fond d'étoiles. Retentit la même mélodie, soignée et envoûtante, qui accompagne l'aventure, et se montre digne d'un jeu classique aux graphismes précis, certes un peu anciens, mais injustement méconnu et sous-estimé. Puisse cet article contribuer à sa redécouverte.

Cartouche Konami pour MSX.



MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers BATCH, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Choplifter, Twin Bee, Midnight Brothers, Philips Père Noël, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, le Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, Les Trucs du Caïd, Made in Japan, B.D. Rôle : le Mort-Vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les Monstres Attaquent, Sony Hara Kiri, Aackosoft Story, Konami, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, le Processeur Vidéo V9938, Transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, VG8235: Designer, Listing : 20.000 K sous les mers, B.D. : Un Rock d'Enfer, etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de Feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo Special avec le plan complet, Zanac, Arkanoïds, Come on Picot, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Planète Mobile, Ping-Pong, Hyper-Sports, Adressage des registres du V9938, Basic récursif, Trucs et astuces, Listings : 20.000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Jouez au loup-garou, l'imprimante PHILIPS NMS 1421, Aackotext, Bilan Plus, Phitel, Max Headroom, premier héros digital de l'histoire, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBERT, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, Le retour des consoles de jeux : Sega, Nintendo, Atari, Clavier Philips et Music Creator, MX Telx, Soft Fonction, V9938 : Adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : PARA, B.D : Hard-Soft, Top Secret, etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de SANDYX. 20, passage de la Bonne Graine, 75011 PARIS. LE PORT EST GRATUIT.

Prix du numéro : 19 F, sauf MSX NEWS N°1 = 7 F.

LE NMS 8280



Nouvel élément du concept New Media System de Philips, le NMS 8280 occupe le même créneau que le HBG900 de Sony: le traitement d'images. Intégrant un digitaliseur et de nombreux connecteurs pour les liaisons avec une caméra ou un magnétoscope, la machine se présente de façon similaire au NMS 8250 et 8255. A savoir : boitier plat de couleur sombre et d'aspect sérieux, clavier mécanique détachable et deux lecteurs de disquette 3 et demi double face sur la face avant.

UN MSX AVANT TOUT

Ce nouveau Philips n'en reste pas moins un MSX 2 à part entière. Il est donc architecturé autour d'un Z 80 cadencé à 3,54 MHz et dispose en standard de 128 Ko de Ram utilisateur et de 128 Ko de Rom. La partie sonore est gérée par un processeur du genre AY 8910 et propose 3 voies sur 8 octaves. Notons que la mémoire vidéo s'élève à 128 Ko. La résolution maximale est donc de 512 points par 212 points en 16 couleurs parmi 512. A lire ceci rien ne distingue donc cette machine des autres MSX et, comme avec les autres machines porteuses du logo symbole des ambitions des industriels nippon en matière d'informatique grand public, la compatibilité s'avère très bonne. Une étude plus poussée de la machine permet cependant d'entrevoir ses capacités en matière de vidéo...

METTEZ UN DIGITALISEUR DANS VOTRE MICRO

Les trois discrets potentiomètres présents sur la face avant portent les mentions "Digitize level", "Audio Mix" et "Vidéo Mix". Ces noms, ô combien évocateurs, décrivent parfaitement les capacités de la machine. Première possibilité: la digitalisation d'une image venue d'un magnétoscope ou d'une caméra vidéo. Cela n'a pas grand intérêt mais en y réfléchissant un peu on s'aperçoit que cela ouvre de nombreux horizons. Avec cette machine on peut en effet effectuer du traitement d'images (déformation, travail sur les teintes et autre). Les artistes en herbe seront comblés! A notre avis, l'aspect le plus attractif réside toutefois dans la possibilité de mixer une image vidéo avec une autre issue de l'ordinateur. Admettons que vous disposez d'un film américain en version originale avec des sous titres défectueux ou qui proposent une traduction contestable du film. Avec le NMS 8280 vous pouvez rectifier le tir et fabriquer vos propres sous-titres. De même, les vidéastes amateurs peuvent réaliser les génériques de leurs films de vacances ou tourner des productions à base de schémas et autres animations. Certes, la qualité des incrustations de vaudra jamais les résultats obtenus avec des systèmes professionnels, mais il faut aussi comparer les coûts...
Contre toute attente, ces divers travaux (digitalisation, création de génériques, etc) sont accessibles à la majorité car la machine est livrée avec un programme capable de répondre à environ 80 % des besoins.

VIDEO GRAPHICS

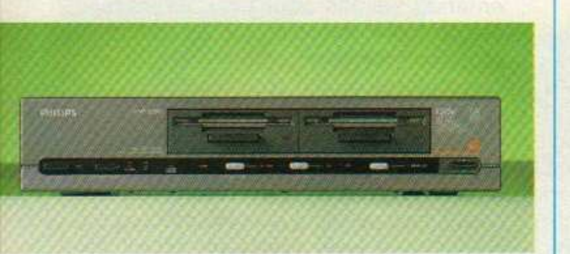
Très proche de MSX Designer, un programme avec le VG 8235, Video Graphics dispose de nombreuses options. Il se présente de manière classique avec, sur le côté gauche de l'écran, une fenêtre proposant les diverses options symbolisées sous forme d'icônes. Ces dernières sont accessibles par l'intermédiaire de la souris (livrée en version de base) que l'on connecte sur le port joystick numéro 1. La première partie des fonctions regroupe les opérations de dessin. A l'image de nombreux Paint, il propose de sélectionner la forme du tracé et sa couleur. Ces paramètres sont bien entendu validés pour tous les tracés: dessin point par point, tracés de lignes et de formes géométriques diverses... On dispose aussi des modes aérographe, remplissage et gomme.
L'autre famille d'options regroupe les opérations d'écriture (très pratique pour le sous-titrage, par exemple). On peut écrire un texte et le positionner au pixel, ceci avec plusieurs types de caractères et selon plusieurs tailles. Viennent ensuite les fonctions d'animation. Nul besoin de programmation donc.
Mais, certaines limitations existent et l'utilisateur devra bien souvent se résoudre à passer sous Basic pour réaliser les effets désirés. Certaines commandes de Video Graphics prennent en charge la liaison entre la source d'image extérieure (magnétoscope, caméra) et l'ordinateur. Ainsi, la digitalisation d'une image s'effectue à l'aide du programme. Ensuite, viendront les opérations de traitement et de superposition.

Passons sur les déformations, agrandissements et réductions: nul besoin de les citer pour se rendre compte que ce programme s'avère efficace et relativement performant. En fait, le seul défaut de Video Graphics concerne l'accès aux commandes. Il est trop souvent nécessaire de jongler avec les icônes pour obtenir la fonction désirée. A l'image de bien des logiciels sur Amiga 500 par exemple, l'utilisateur se trouve face à des menus imbriqués. Et l'utilisation de symboles et non de textes pour le libellé des fonctions complique sérieusement la tâche. Après une longue période d'adaptation l'utilisateur évoluera malgré tout facilement dans le programme.

LES MANUELS

La digitalisation et l'utilisation d'un ordinateur pour effectuer du traitement d'images sont des techniques encore confidentielles et relativement méconnues. Elles nécessitent un acquis et des connaissances que l'on a souvent du mal à acquérir. Le novice est donc soulagé en voyant que tout est clairement expliqué dans les manuels livrés avec la machine. Ils sont au nombre de quatre.

Le peu épais guide de l'utilisateur expose les spécificités de la machine, la mise en route, etc. Bref, il s'agit d'une introduction et plutôt que de réa-



liser un manuel, Philips aurait mieux fait de l'intégrer dans le guide du Basic. Relativement bien construit, il décrit clairement les instructions du Basic. Il se révèle cependant assez peu didactique et les novices resteront sur leur faim. C'est à se demander pourquoi les fabricants ne s'inspirent pas des excellentes documentations Amstrad pour réaliser les leurs... La seconde partie de ce manuel décrit en long, en large et en travers le fameux MSX Dos. Si vous êtes fanatique de ce genre de DOS, ça vous conviendra. Sinon, inutile de lui porter attention car Disk Basic est largement suffisant! Le troisième manuel accompagne le programme Home Office 2 et ne nécessite que peu de commentaires. Il en est d'ailleurs de même du logiciel. Le dernier manuel concerne le Video Graphics mais s'étend largement et va même jusqu'à donner des conseils en matière de vidéo. Vous pouvez enfin devenir un vrai pro en écrivant vos propres scénarios! Plus sérieusement, les tuyaux ne sont pas mauvais et permettent d'éviter pas mal d'erreurs classiques chez les débutants vidéastes.



Conclusion

Bien, que penser du NMS 8280 ? Cette machine s'inscrit bien dans la logique MSX. C'est une qualité mais aussi un défaut. Le Microsoft Super EXtended est en effet un standard complètement dépassé sur le plan technique et se trouve en France face à une concurrence très forte de la part des machines 16/32 bits. L'Amiga 500 est ainsi beaucoup plus performant que ce nouveau Philips et dispose d'un nombre impressionnant d'extensions du genre pilotage de vidéodisque, digitalisation d'images, etc. De plus, les programmes graphiques sont beaucoup plus puissants et évolués que Video Graphics. L'Atari ST s'avère aussi fort attractif du fait d'un prix particulièrement bas. Bref, pour une dépense équivalente on peut disposer d'un machine beaucoup plus performante qu'un MSX 2 !

Le seul réel intérêt du NMS 8280 réside dans un intégration plus poussée: la machine est livrée complète et le digitaliseur ne se présente pas sous la forme d'un boitier optionel externe. Mais quelle importance ?

Le marché de la digitalisation est limité à quelques mordus et il est certain que Philips ne pourra pas l'étendre avec une machine aussi coûteuse. C'est pourquoi l'acheteur potentiel du NMS 8280 s'en détournera au profit de machines plus performantes et à l'avenir annoncé comme radieux.

M.B.

Origine du fabricant : Pays Bas.
Représenté en France par : importation parallèle
Version testée : NMS 8280
Microprocesseur : Z 80
Vitesse : 3,54 MHz
Capacité en mémoire morte : 64 Ko
Capacité en mémoire vive : 256 Ko dont 128 pour la vidéo
Mode graphique : jusqu'à 512 par 212 en bit map avec 16 couleurs.
Palette : 512 teintes
Son : 3 canaux sur 8 octaves
Calendrier/horloge : oui
Organes de saisie : clavier mécanique Azerty, souris
Mémoire de masse : deux lecteurs de disquette 3 et demi 720 Ko en version de base. Lecteur de K7 et disk 5 un quart en option.
Système d'exploitation : Disk Basic, MSX Dos en version de base et CP/M possible.
Intégrateur graphique : n.c
Sortie imprimante : parallèle, norme MSX.
Sortie série : en option
Autres interfaces : deux ports cartouche, interface entrée/sortie pour sources vidéo et audio.
Prix en version de base : environ 8000 francs sans moniteur.

Micro NEWS

CAHIER TECHNIQUE

SOMMAIRE

ASSEMBLEUR FACILE

Z80 Les boucles (2e partie)

Vos cheveux se dressent dès que l'on parle de boucles en assembleur ? Voici de quoi les recoiffer élégamment.

Revenons donc à nos boucles du type for next :
nous en étions resté à la boucle sur 256. Comment aller au-delà ? Les registres du Z80 qui ont des "chromosomes" communs, c'est-à-dire B et C, H et L, D et E, se marient et divorcent avec une facilité vraiment déconcertante.
Puisque B ne suffit plus au delà de 256, nous allons tout simplement mettre en œuvre la paire BC, et ceci sans autre forme de procès ni précaution particulière. A partir du moment où vous nommez la paire, tout se passe comme si vous aviez affaire à un resgistre unique de 16 bits capable de mémoriser jusqu'à 65535 en valeur absolue.
Rappelons encore une fois que B, C, D, E, H, L désignant des registres, c'est-à-dire des organes de calcul, et non pas des variables comme en Basic.

```
LD BC,x      : load BC,x : charger dans
               BC la valeur x
Faire ceci, cela
DEC BC       : Decrease BC : désincrémter
               BC : faire BC=BC-1
```

Notez que DEC peut jouer aussi bien pour un registre pris isolément (DEC C, DEC A) que pour une paire (DEC BC, DEC DE).
Notre boucle étant du genre step-1, il nous faut à présent vérifier si BC est à 0. C'est là que les choses se corsent ! Nous ne pouvons directement comparer une paire de registres à une autre paire ou à une valeur absolue.
Pire : toutes les comparaisons passent obligatoirement par A (accumulateur).
Il va donc falloir ruser et trouver une formule quelconque, si possible simple, rapide et directe. Il n'est même pas interdit de trouver autre chose qu'une comparaison : seul compte le résultat, c'est à dire vérifier si BC=0.
Il nous faut ici revenir aux jours lointains pour certains, où nous usions nos jeans à ingurgiter certaines théories relatives au calcul binaire.
Une opération logique OR s'effectue selon la table de vérité suivante :

premier terme égal à	0 1 0 1
deuxième terme égal à	0 1 1 1
résultat de l'opération OR	0 1 1 1

Voici un excellent moyen pour vérifier si le premier et le second terme sont à zéro. Si nous effectuons une opération OR entre B et C, il faut et il suffit que le résultat soit 0 pour pouvoir affirmer que B (premier terme) = 0, que C (deuxième terme) = 0 et donc que la paire BC=0.
En assembleur Z80, une opération logique n'est possible qu'entre A (accumulateur) un registre, une valeur absolue ou une zone mémoire. Notez que le résultat est stocké dans A.
Bref, pour effectuer notre boucle, nous allons transférer B dans A et faire une opération logique OR entre A et C.
Suivant la nature du résultat, 0 ou pas 0, le drapeau Z ou NZ est automatiquement levé. En clair ça donne :

```
LD A,B          : load A à partir de B
OR B            : opération logique OR entre
                  A et C
JR NZ,adresse   : si drapeau pas
                  0 remonter
La séquence suivante est absolument
équivalente :
LD A,C          : charger A à partir de C
OR B            : opération logique OR
                  entre A et B
JR NZ, adresse: si drapeau pas 0 remonter
Voici donc la boucle complète :
LD BC,x         : initialise la boucle à x
P1 faire ceci, cela
DEC BC          : faire BC=BC-1
LD A,B          : transférer B dans A
OR C            : opération OR entre A et C
JR NZ,P1        : ou JP,NZ P1 si la boucle
                  est trop longue
```

Une remarque s'impose. La formulation ci-dessus permet de vérifier si BC (ou DE ou HL) est égal à 0. Une comparaison avec une valeur absolue autre que 0 ou avec une autre paire nécessite la mise en œuvre d'un petit programme que nous étudierons le moment venu.
Bien, me direz vous : et au delà de 65535 ? Il est facile d'écrire : "Faire ceci, faire cela". Mais précisément, "ceci, cela" correspond peut-être à des boucles, qui ont toutes besoin des registres B,C,D,E,H et L. Alors ?
On sait imbriquer des boucles. En voici un exemple qui vous fera encore toucher du doigt combien il est facile d'associer ou de dissocier les paires.

```
        LD C,x        : initialiser C àx
P1      LD B,y        : initialiser B à y
P2      Faire ceci, cela
        DJNZ P2       : remonter à P2 si B
                        pas 0
        Faire autre chose
        DEC C         : Faire C=C-1
        JR NZ,P1      : remonter à P1 si C
                        pas 0
```

Notez que le DEC C entraine un positionnment automatique du drapeau Z ou NZ.
Il n'en reste pas moins que les possibilités paraissent limitées car pour l'instant nous ne comptons que 6 registres, le cas de l'accumulateur A étant réservé.
Nous allons multiplier ce chiffre par 2 : le Z80 possède 2 registres A (A et A'), 2 registres B (B et B'), etc.
Une seule instructions permet de basculer de BC vers B'C', de DE vers D'E', de HL vers H'L'. Elle se nomme EXX et n'affecte pas les contenus de BC, DE, HL.

Nous pouvons donc écrire la boucle précédente comme suit :

```
        LD B,x      : initialiser B à x
P1      EXX         : passer sur l'autre
                      jeu de registres
        LD B,y      : initialiser B' à y
P2      Faire ceci, cela
        DJNZ  P2
        Faire autre chose
        EXX         : revenir sur le
                      premier jeu de
                      registres
        DJNZ  P1
```

Notez bien qu'il n'existe qu'une seule instruction de bascule pour passer d'un jeu de registres à l'autre. A vous de savoir où vous en êtes. Toutefois on ne fait appel à EXX que dans des circonstances bien précises. Le second EXX qui fait revenir au premier jeu se situe dans la plupart des cas très près du premier, car basculer BC, DE et HL peut être gènant. On préfèrera donc souvent trouver autre chose.
La méthode la plus courante consiste à se servir de la "pile". Voici encore une nouveauté que nous examinerons plus à fond par la suite. Cette fameuse "pile" sert à gérer les retours de sous programme.
Accessoirement on l'utilise à d'autres fins, avec un réel succès.

```
        LD B,x
P1      PUSH BC     : empiler BC, ce qui
                      revient à sécuriser
                      B, et C par la même
                      occasion
        LD  B,y
P2      Faire ceci, cela
        DJNZ P2
        Fare autre chose
        POP BC      : Dépiler BC ce qui
                      revient à retrouver
                      l'ancienne valeur de
                      B et de C
        DJNZ P1
```

On empile et dépile obligatoirement une paire. Dans certains cas, cela pose problème, notamment si, comme dans notre exemple, C bouge entre le PUSH et le POP. Les manipulations avec la pile peuvent entraîner de véritables catastrophes si elles sont mal maitrisées : mettez vous face à une pile d'assiettes d'un mètre de haut et essayez de retirer celle qui se situe au bas de la pile !
Comme on ne peut pas tout dire en une fois, notons déjà qu'il est indispensable de respecter la règle suivante : "premier entré, dernier sorti", ou "dernier entré, premier sorti", comme vous voulez. Mais trêve de long discours, le schéma ci-dessous résume parfaitement notre propos.

```
PUSH HL     : empiler HL
PUSH BC     : empiler BC
Partir éventuellement en sous programme à la
condition expresse d'en revenir, sinon pata-
tras...
POP BC      : dépiler vers BC
POP HL      : dépiler vers HL
```

D'autres méthodes existent pour programmer une boucle. Elles nécessitent cependant une parfaite maitrise des opérations de lecture et d'écriture en mémoire. Nous en exposerons les principes prochainement.

STARS-WARS

Certes, il ne s'agit que de la nième version de Space Invaders. Mais, ce listing démontre brillament les qualités du Basic MSX. Il s'avère en effet aussi distrayant qu'attrayant.

```
10 '     ---------------------
20 '     ------STAR---WARS------
30 '     ---------------------
40 '     ---DE Frederic MARKUS--
50 '     ---------------------
60 '     -SUR SANYO PHC 28 16Ko-
70 '     ---------------------
80 '     ---NEVERS LE 03/04/86--
90 '     ---------------------
100 '
110  A$="T7203C6G4F12E14D1604C603G4F12E1
4D1604C603G4F12E14F16D8"
120 B$="T7203F20R6D10F20R6D10G+20R6G8G+2
8G28F10D4"
130 C$="T7203R20F6R10R20F6R10R20G+6"
140 COLOR 15,1,1
150 OPEN "GRP:" AS #1
160 GOSUB 180
170 GOTO 2280
180 SCREEN 2,2
190 RESTORE
200 FOR K=1 TO 6
210 FOR J=1 TO 4
220 S$=""
230 FOR I=1 TO 8
240 READ S(I)
250 S$=S$+CHR$(S(I))
260 NEXT I
270 S$(J)=S$
280 NEXT J
290 SPRITE$(K)=S$(1)+S$(2)+S$(3)+S$(4)
300 NEXT K
310 RETURN
320 DEFINT A-Y:X1=128:Y1=96:VI=7:NV=25:S
C=0:NW=1
330 PRESET (0,180):PRINT #1,"1) MANETTE
      2) TOUCHES"
340 K$=INKEY$
350 IF K$="1" THEN IN=1
360 IF K$="2" THEN IN=0
370 IF K$<>"2" AND K$<>"1" THEN 340
380 CLS
390 '  ---------------------
400    ---DESSIN CANONS---
410 '  ---------------------
420 DRAW"C8BM0,50R20D3M10,58D10M20,73D3L
20BM20,50M7,55D15M20,76"
430 DRAW "C4BM0,61R4D4L4BM11,61R8M22,63M
19,65L8BM22,63L12BM0,63R4"
440 DRAW"C8BM255,50L20D3M245,58D10M235,7
3D3R20BM235,50M248,55D15M235,76"
450 DRAW "C4BM255,61L4D4R4BM244,61L8M233
,63M236,65R8BM233,63R12BM255,63L4"
460 DRAW"C8BM0,150R20D3M10,158D10M20,173
D3L20BM20,150M7,155D15M20,176"
470 DRAW "C4BM0,162M4,162D3M0,166U2M3,16
6BM10,165M20,164M22,162M20,160M10,161BM2
2,162M10,163"
480 DRAW"C8BM255,150L20D3M245,158D10M235
,173D3R20BM235,150M248,155D15M235,176"
490 DRAW "C4BM255,162M251,162D3M255,166U
2M252,166BM245,165M235,164M233,162M235,1
60M245,161BM233,162M245,163"
500 PRESET (8,8):PRINT #1,"WAVE: ";NW
510 '  -------------------
520 '  -CHOIX TRAJECTOIRE-
530 '  -------------------
540 SV=1
550 SV=SV+1:IF SV=NV THEN 2020
560 CH=INT(RND(1)*10)+1
570 NS=INT(RND(1)*4)+1
580 IF NS=4 THEN SM=SM+500
```



```
590 IF NS=1 THEN SM=SM+100
600 IF NS=2 THEN SM=SM+200
610 IF NS=3 THEN SM=SM+300
620 ON CH GOSUB 690,750,810,870,930,1010
,1090,1180
630 ON SPRITE GOSUB 1580:SPRITE ON
640 GOTO 550
650 END
660 '  --------------
670 '  -TRAJECTOIRES-
680 '
690 X=INT(RND(1)*170)+40
700 FOR Y= 0 TO 191 STEP VI
710 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
720 GOSUB 1300
730 NEXT Y
```

```
740 RETURN
750 X=INT(RND(1)*170)+40
760 FOR Y= 191 TO 0 STEP -VI
770 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
780 GOSUB 1300
790 NEXT Y
800 RETURN
810 Y=INT(RND(1)*170)+16
820 FOR X=40 TO 255 STEP VI
830 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
840 GOSUB 1300
850 NEXT X
860 RETURN
870 Y=INT(RND(1)*170)+16
880 FOR X=255 TO 40 STEP -VI
890 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
900 GOSUB 1300
910 NEXT X
920 RETURN
930 X=0:Y=0
940 FOR DS=0 TO 191 STEP VI
950 X=X+VI
960 Y=Y+VI
970 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
980 GOSUB 1300
990 NEXT DS
1000 RETURN
1010 X=255:Y=0
1020 FOR DS=0 TO 191 STEP VI
1030 X=X-VI
1040 Y=Y+VI
1050 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
1060 GOSUB 1300
1070 NEXT DS
1080 RETURN
1090 X=255
1100 Y=191
1110 FOR DS=0 TO 191 STEP VI
1120 X=X-VI
1130 Y=Y-VI
1140 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
1150 GOSUB 1300
1160 NEXT DS
1170 RETURN
1180 X=0
1190 Y=191
1200 FOR DS= 0 TO 191 STEP VI
1210 X=X+VI
1220 Y=Y-VI
1230 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
1240 GOSUB 1300
1250 NEXT DS
1260 RETURN
1270 ' ---------------
1280 ' -TIR ET TEST-
1290 ' ---------------
1300 A=STICK(IN):B=STRIG(IN):IF B=-1 THE
N GOSUB 1430
1310 ON SPRITE GOSUB 1580:SPRITE ON
1320 IF A=0 AND B<>-1 THEN RETURN
1330 IF A=3 AND X1<220 THEN X1=X1+VI
1340 IF A=7 AND X1>40 THEN X1=X1-VI
1350 IF A=1 AND Y1>20 THEN Y1=Y1-VI
1360 IF A=5 AND Y1<175 THEN Y1=Y1+VI
1370 IF A=2 AND X1<220 AND Y1>20 THEN X1
=X1+VI:Y1=Y1-VI
1380 IF A=4 AND X1<220 AND Y1<175 THEN X
1=X1+VI:Y1=Y1+VI
1390 IF A=8 AND X1>40 AND Y1>20 THEN X1=
X1-VI:Y1=Y1-VI
1400 IF A=6 AND X1>40 AND Y1<175 THEN X1
=X1-VI:Y1=Y1+VI
1410 PUT SPRITE 1,(X1-8,Y1-8),2,5
1420 RETURN
1430 SOUND 0,0:SOUND 7,62:SOUND 8,15
1440 SOUND 0,0:SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUN
D 12,140:SOUND 8,16:SOUND 13,0
1450 LINE (25,62)-(X1,Y1),8
1460 LINE (25,62)-(X1,Y1),8
1470 LINE (230,62)-(X1,Y1),8
1480 LINE (25,160)-(X1,Y1),8
1490 LINE (230,160)-(X1,Y1),8
1500 LINE (25,62)-(X1,Y1),1
1510 LINE (230,62)-(X1,Y1),1
1520 LINE (25,160)-(X1,Y1),1
1530 LINE (230,160)-(X1,Y1),1
1540 RETURN
1550 ' ----------------------
1560 ' --------TOUCHE !-------
1570 ' ----------------------
1580 SPRITE OFF:IF B<>-1 THEN RETURN
1590 SOUND 0,0:SOUND 6,250:SOUND 7,7:SOU
ND 12,120:SOUND 8,16:SOUND 13,0
1600 FOR H=1 TO 300:PUT SPRITE 2,(X,Y),8
,6:PUT SPRITE 2,(X,Y),11,6:NEXT H
1610 LINE (25,62)-(X1,Y1),1
1620 LINE (230,62)-(X1,Y1),1
1630 LINE (25,160)-(X1,Y1),1
1640 LINE (230,160)-(X1,Y1),1
1650 B=0
1660 IF NS=1 THEN SC=SC+100
1670 IF NS=2 THEN SC=SC+200
1680 IF NS=3 THEN SC=SC+300
1690 IF NS=4 THEN SC=SC+500
1700 GOTO 550
1710 ' ----------------------
1720 ' -------DATAS SPRITES-----
1730 ' ----------------------
1740 DATA 48,64,128,131,132,135,166,252
1750 DATA 150,51,144,128,128,128,64,0
1760 DATA 12,2,1,193,33,225,101,63
1770 DATA 105,205,9,1,1,1,2,12
1780 DATA 0,2,7,2,2,2,3,5
1790 DATA 5,15,18,48,80,128,128,0
1800 DATA 0,64,224,64,64,64,192,160
1810 DATA 160,240,72,12,10,1,1,0
1820 DATA 0,1,1,1,1,1,2,15
1830 DATA 59,78,128,0,0,0,0,0
1840 DATA 0,128,128,128,128,128,64,240
1850 DATA 220,115,1,0,0,0,0,0
1860 DATA 1,63,41,61,33,33,227,190
1870 DATA 15,2,1,0,0,0,0,0
1880 DATA 128,252,148,188,132,132,199,12
5
1890 DATA 240,64,128,0,0,0,0,0
1900 DATA 0,0,0,0,0,0,0,60
1910 DATA 0,1,1,1,1,1,0,0
1920 DATA 0,0,0,0,0,0,0,120
1930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1940 DATA 195,5,90,110,33,58,60,46
1950 DATA 112,238,49,106,166,28,133,112
1960 DATA 1,90,36,66,50,255,220,184
1970 DATA 156,148,64,172,44,96,28,6
1980 END
1990 ' ----------------------
2000 ' -------RESULTATS-------
```

```
2010 ' ----------------------
2020 BEEP
2030 PLAY A$
2040 PLAY B$,C$
2050 PUT SPRITE 0,(2,208):CLS
2060 PRESET (120,0):PRINT #1,"RESULTATS"
2070 PRESET (120,8):PRINT #1,"========="
2080 PRESET (0,48):PRINT #1,"VOTRE SCORE
 EST DE ";SC
2090 PRESET (0,56):PRINT #1,"LE SCORE MA
XIMUM POSSIBLE ETAIT DE";SM
2100 PC=(SC*100)/SM
2110 PRESET (0,80):PRINT #1,"VOTRE POURC
ENTAGE DE REUSSITE   EST DE"
2120 PRESET (98,88):PRINT #1,INT(PC);
2130 PRESET (114,88):PRINT#1,"   %"
2140 IF INT(PC)>=50 THEN PRESET(0,156):P
RINT #1,"BRAVO !!! ON CONTINUE EN AUGMEN
TANT LA VITESSE ... " ELSE IF INT(PC)<50
THEN GOTO 2190
2150 FOR T=1 TO 3000:NEXT T
2160 SV=1:NW=NW+1:SM=0:SC=0:VI=VI+2
2170 FOR T=0 TO 500:NEXT T
2180 CLS:GOSUB 180:GOTO 380
2190 PRESET (0,134):PRINT #1,"      HELAS
,VOTRE SCORE EST            INSUFFIS
ANT ... "
2200 PRESET (0,172):PRINT #1,"VOULEZ VOU
S REJOUER ?"
2210 K$=INKEY$
2220 IF K$="O" OR K$="o" THEN CLS:GOSUB
180:GOTO 320
2230 IF K$="N" OR K$="n" THEN END
2240 IF K$<>"N" AND K$<>"n" AND K$<>"o"
AND K$<>"O" THEN GOTO 2210
2250 ' -------------
2260 ' -PRESENTATION-
2270 ' -------------
2280 DRAW "C4BM55,30R30D15L10U5L10D20R20
D40L30U15R10D5R10U20L20U40"
2290 DRAW "C4BM95,30R30D10L10D55L10U55L1
0U10"
2300 DRAW "C4BM135,30R30D60L10U10L10D10L
10U60"
2310 LINE (145,40)-(155,70),4,B
2320 DRAW "C4BM175,30R30D20G5F5D25L10U25
L10D25L10U55"
2330 LINE (185,40)-(195,50),4,B
2340 DRAW "C8BM45,115R10D35R10U35R10D35R
10U35R10D45L50U45"
2350 DRAW "C8BM105,110R30D50L10U5L10D5L1
0U50"
2360 LINE (115,117)-(125,142),8,B
2370 DRAW "C8BM145,105R30D20G5F5D25L10U2
5L10D25L10U55"
2380 LINE (155,115)-(165,125),8,B
2390 DRAW "C8BM185,100R30D20L10U10L10D20
R20D30L30U15R10D5R10U15L20U35"
2400 DRAW "C4BM57,28R30D15"
2410 DRAW "C4BM67,42D16R20D40"
2420 DRAW "C4BM57,83R10D5R8"
2430 DRAW "C4BM97,28R30D10"
2440 DRAW "C4BM117,40D53"
2450 DRAW "C4BM137,28R30D60"
2460 DRAW "C4BM147,40D28R8"
2470 DRAW "C4BM147,80D8"
2480 DRAW "C4BM202,53F5D25"
2490 DRAW "C4BM187,40D8R8"
2500 DRAW "C4BM187,60D23"
2510 DRAW "C4BM177,28R30D20"
2520 DRAW "C8BM47,113R10D35R8"
2530 DRAW "C8BM67,113R10D35R8"
2540 DRAW "C8BM87,113R10D45"
2550 DRAW "C8BM108,108R30D50"
2560 DRAW "C8BM117,118D21R8"
2570 DRAW "C8BM117,155D3"
2580 DRAW "C8BM147,103R30D20"
2590 DRAW "C8BM157,115D8R8"
2600 DRAW "C8BM157,135D23"
2610 DRAW "C8BM172,130F5D23"
2620 DRAW "C8BM187,98R30D20"
2630 DRAW "C8BM197,110D18R20D30"
2640 DRAW "C8BM187,143R10D5R8"
2650 PLAY "V10":PLAY A$
2660 PLAY "V10":PLAY B$,C$
2670 FOR T=1 TO 2000:NEXT T
2680 PRESET (0,183):PRINT #1," VOULEZ VO
US LES REGLES DU JEU ?"
2690 K$=INKEY$
2700 IF K$="O" OR K$="o" THEN 2740
2710 IF K$="N" OR K$="n" THEN 2980
2720 IF K$<>"O" AND K$<>"o" AND K$<>"N"
AND K$<>"n" THEN 2690
2730 GOTO 2730
2740 SCREEN 0
2750 WIDTH 40
2760 KEY OFF
2770 PLAY "V5"
2780 LOCATE 15,0:PRINT "REGLES"
2790 LOCATE 15.1:PRINT"======"
2800 LOCATE2,5:PRINT "Vous etes aux comm
andes d'un chasseur TIE de la Guerre Des
 Etoiles .":PRINT:PRINT"Votre MISSION es
t de detruire le maximum de vaisseaux a
chaque vague de maniere      a avoir un p
ourcentage de reussite               sup
2810 PRINT:PRINT"Ces resultats vous sero
nt donnes a la   fin de chaque vague.Le
jeu se termine   lorsque le pourcentage
est inferieur a  la moyenne"
2820 FOR I=1 TO 8000:NEXT I
2830 GOSUB 180
2840 COLOR 15,1,1
2850 D=1
2860 IF D=1 THEN PRESET (0,0):PRINT#1,"C
HASSEUR          100 PTS"
2870 IF D=2 THEN PRESET (0,0):PRINT#1,"C
HASSEUR RAPIDE    200 PTS"
2880 IF D=3 THEN PRESET (0,0):PRINT#1,"C
ROISEUR          300 PTS"
2890 IF D=4 THEN PRESET (0,0):PRINT#1,"C
ARGO             500 PTS"
2900 FOR B=-2 TO 2 STEP .2
2910 Y=2.718^(-B*B)
2920 PUT SPRITE 1,(125+60*B,85+60*Y),2,D
2930 NEXT B
2940 CLS
2950 D=D+1:IF D>4 THEN 2970
2960 X=0:Y=0:GOTO 2860
2970 PUT SPRITE 1,(255,209),,4
2980 CLS
2990 PRESET (0,30):PRINT #1," NE RELACHE
Z NI VOTRE ATTENTION NI VOTRE JOYSTICK B
ONNE CHANCE !"
3000 FOR P=1 TO 500:NEXT P
3010 GOTO 320
```



89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

Bonne Année MSX
1988 à l'heure japonaise

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ARAMO	190 F
FINAL ZONE	190 F
KING'S KNIGHT	190 F
BATTLE OF PEGUSS	190 F
CASTLE EXCELLENT	290 F
VAXOL	290 F
FANTASM SOLDIER	290 F
MONSTER'S FAIR	190 F
BUBBLE BUBBLE MSX2 1 MEGA	290 F
GARYU-0 MSX2 2 MEGA (avec moniteur)	290 F
HYDLIDE 2 MSX2 2 MEGA	290 F
SCRAMBLE FORMATION MSX2 2 MEGA	290 F
SUPER TRITORN MSX2 1 MEGA	290 F

EXCLUSIF

PHILIPS	NMS 8220 MSX2 sans lecteur de disquettes :	1750 F
PHILIPS	NMS 8235 MSX2 lecteur de disquettes 360K (quantité limitée) :	2490 F
PHILIPS	NMS 8235 + MONITEUR PHILIPS VS 0080 Haute définition (quantité limitée) :	4990 F
PHILIPS	NMS 8245 MSX2 lecteur de disquettes 720K : livré avec logiciel EASE : WORDPRO, DATABASE, CALCFORM, CHARTS et DESIGNER +	3490 F
PHILIPS	NMS 8280 2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré+ logiciel de traitement d'image :	8250 F

MSX

ORDINATEURS MSX1

ORDINATEUR CANON V20 :	790 F
ORDINATEUR CANON V20 + LECTEUR K7 PHILIPS + MANETTE CANON VJ200 :	1 150 F

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8801 :	2 290 F
PHILIPS VS 0080 (600x285)	2 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 :	990 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD50 (360 K) :	1 790 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 :	350 F

DISQUETTES PAR 10

5"1/4 MD/1D :	49 F
3"1/2 MF/2DD (135 TPI) :	190 F
CASSETTE C20 :	5 F (11 = 50 F)

IMPRIMANTES MSX

CANON T22A :	790 F
SONY PRNC-41, COULEUR :	990 F
SONY PRNT-24 :	990 F
PHILIPS NMS 1421 :	2 490 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 :	1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 :	790 F

MANETTES DE JEUX MSX

CANON VJ-200 :	99 F
JOYPAD SONY JS-33 :	99 F
NMS 1115 PHILIPS (microswitch) :	159 F
JOYBALL (tir auto.) :	190 F
HYPERSHOT KONAMI :	99 F
TRACK-BALL CAT :	350 F
SOURIS NEOS MS-10 :	350 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE :	65 F
CABLE MAGNETO :	65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO :	95 F
CABLE IMPRIMANTE :	250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 :	35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 :	120 F
RUBAN SBC 427 :	89 F
RUBAN SBC 428 :	110 F
RUBAN SBC 436 :	135 F
RS-232C :	1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D :	290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL :	120 F
BOITE RANGEMENT 40 DISQUETTES 3"1/2 :	99 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 :	1 190 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

BACKGAMMON •
BARNSTORMER
BUZZ OFF •
CHACK 'N POP •
CHICKEN CHASE
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
FRONT LINE
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
MSX ARTIST
NORSEMAN •
OLE
PANIQUE
RASTERSCAN
SALVAGE
SHARCK HUNTER •
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT
SWEET ACORN •
TURMOIL
VESTRON

• 32 K

JEUX EN CASSETTES A 49 F

BOP
CANNON BALL
CASTLE BLACKSTAR
CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FORMULA ONE SIMULATOR
HOPPER
JACKLE & WIDE
JUMPIN ' JACK
KICK IT
KNIGHTIME
LAZY JONES
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
OCTAGON SQUAD
OH NO
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SHARK HUNTER
SKY HAWK
SPACE WALK
SPEED KING
STORM
STREAKER
TERMINUS
TIMETRAX
VIDEO POKER
VOIDRUNNER
WINTER OLYMPICS

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CRAZY GOLF
CUBIT
D-DAY
EXERION
FOOTBALLER OF THE YEAR
FORMATION Z
FUZZBALL
HUMPHREY
ICE KING
INTERNATIONAL KARATÉ
JET SET WILLY 1 ou 2
KRAKOUT
MANIC MINER
MAYHEM
MEANING OF LIFE
OIL'S WELL
PUNCHY
SNAKE RUNNER
THE HEIST
TIME CURB
TOP ROLLER
TRAILBLAZER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

ADVENTURE QUEST
ARCADE FOOTBALL
ATTACK OF KILLER TOMATOES
BATMAN
BUCK ROGERS •
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
HEAD OVER HEELS
HERO
HOWARD THE DUCK
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
MASTER OF THE LAMPS
MASTER OF UNIVERS
OCTOPUS
RUNNER
TUER N'EST PAS JOUER
SPY VERSUS SPY
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE
ZAXXON •

• 32 K

CASSETTES PRIX DIVERS

L'AFFAIRE VERA CRUZ	165 F
LA GESTE D'ARTILLAC	190 F
MANDRAGORE	165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE	165 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + 1 jeu :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missile défense 3 D :	549 F

CARTOUCHE A 169 F
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS

CARTOUCHE A 219 F
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD GRAND PRIX
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHE A 269 F
MISSILE DEFENSE 3D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3D

COMPILATIONS

COMPILATIONS 4, 5, 6, 7
K7/D : 95 F/120 F

COMPILATION 4
(Scentipede, Boom, Mac Attack, Space Busters)
COMPILATION 5
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)
COMPILATION 6
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)
COMPILATION 7
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

KID KIT
(L'héritage, Pyroman, Je compte, Images, Règlement de compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) K7 ou D : 299 F

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F, D : 175 F

SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

SOFT-CARDS A 99 F

BACKGAMMON
BARNSTORMER
CHACK'N POP
CHORO Q
FRONT LINE
LE MANS
SHARK HUNTER
SWEET ACORN
THE WRECK
XYZOLOG

SOFT-CARD ADAPTATEUR POUR TOUS MSX : 75 F

PROMO : ADAPTATEUR + 1 JEU AU CHOIX : 159 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK
SUPER BILLIARDS
THE WRECK

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
CIRCUS CHARLIE
CHOPLIFTER
COMIC BAKERY
EGGERLAND MYSTERY
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
TWIN BEE
MAGICAL KID WIZ
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
PIPPOLS
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TRACK AND FIELD 2

CARTOUCHES A 230 F

BOSCONIAN
BOXING
DIG DUG
FOOTBALL
GALAGA
GALAXIAN
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2)	230 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
METAL GEAR	290 F
SUPER RAMBO SPECIAL	290 F
VAMPIRE KILLER	290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F — disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F — disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
COME ON PICOT
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
CRUSADER
DAWN PATROL
DOTA
EXTERMINATOR $$$
FLIGHT DECK
HAPPY FRET
INCA
JET BOMBER
LIFE IN THE FAST LINE
MACROSS
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
PROTECTOR
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
SPY STORY
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME $$$
ZANAC

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2
ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LANE
MINER MACHINE
POLICE ACADEMY 2
SPEED BOAT RACER
TT RACER

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

GREEN BERET D	145 F
L'HERITAGE	149 F/149 F
ILLUSIONS D	190 F
LODE RUNNER D	190 F
MACADAM BUMPER	159 F/159 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	190 F/190 F
PYROMAN D	190 F
REGATE	149 F/149 F

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K)	290 F
BREAKER	149 F
CHOPPER 2,	145 F
L'AFFAIRE	190 F
HYDLIDE	190 F
INFINI	290 F
LEATHER SKIRTS	190 F
LES PASSAGERS DU VENT	190 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	195 F
THUNDERBALL	145 F
T.N.T.	190 F
WORLD GOLF	190 F

EDUCATIFS BASIC

CUBE INITIATION AU BASIC (4 cassettes + manuel)	295 F
DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE	99 F
INITIATION AU BASIC 1 OU 2	179 F

MUSIQUE

ASTROMUS	190 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE	179 F
MUE (C)	99 F
MUSIX	95 F

EDUCATIFS

ANGLAIS 1 OU 2	195 F
DEUTSCH WURMCHEN	165 F
GEOGRAPHIE	99 F
LIRE VITE ET BIEN	99 F
LOGO CARTOUCHE	490 F
LOS GUSANITOS	165 F
MICROPROCESSEUR	99 F
MASTERVOICE WORDSTORE	155 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F
TEMPO TYPING (D)	190 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT (D)	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (D)	590 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II + TRACK BALL (C)	490 F
GAMES DESIGNER	95 F
PRINT LAB (C)	395 F
KATUVU	149 F
MSX ARTIST	29 F

MATHS

JE COMPTE (calcul + 4 jeux)	125 F
LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
SPACE SHUTTLE	95 F
737 FLIGHT SIMULATOR	95 F/120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
BRIDGE NICE IDEAS	250 F/260 F
THE CHESS GAME	95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CHESS MASTER	195 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
ECHECS (Loriciels)	230 F
OTHELLO COMPETITION	195 F
SOFT MANAGER (D)	149 F
TAROT NICE IDEAS (K7)	250 F
SCRABBLE (en anglais) (K7)	120 F

UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7)	390 F
AACKO TEXT (Disk + K7)	390 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
MINICALC	199 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
HOME OFFICE TEXT (Textes + Fichiers + Mailing, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION D	175 F
MX GRAPH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TELX (D)	590 F
MX TEXT D	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2)	320 F
TEX	175 F/195 F
TURBO PASCAL (D)	790 F
TURBO TUTOR (D)	469 F
TURBO DATA BASE (D)	690 F

DYNAMIC PUBLISHER
(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM 490 F

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	118 F
GUIDE DU GRAPHISME	110 F
56 PROGRAMMES	78 F
JEUX D'ACTION	58 F
JEUX EN ASSEMBLEUR	78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	98 F
LE LIVRE DU MSX	110 F
MSX EN FAMILLE	120 F
LA DECOUVERTE DES MSX	150 F
CLEF POUR MSX	150 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION	110 F
40 PROGRAMMES PEDAGOGIQUES EN BASIC MSX	95 F
INTRODUCTION AU MSX	108 F
GUIDE DU BASIC	128 F
BASIC MSX : METHODES PRATIQUES	120 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	149 F
PROGRAMMES POUR MSX	75 F
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTES	110 F

PRATIQUE DU MSX 2 185 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. Afin de réduire les frais d'envoi et d'éviter les erreurs, nous n'acceptons pas les envois en contre-remboursement. N'oubliez donc pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Dans les deux cas, précisez le matériel désiré ainsi que le montant de versement comptant (de 10 à 20 % du prix total) et le nombre de mensualités souhaitées. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier. Trois personnes travaillent au service des envois afin que vous, amis de Province, soyez servis presque aussi rapidement que nos amis de Paris, qui ont la chance d'avoir leur caverne d'Ali-Baba MSX à portée de métro !

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX** et tous nos amis clients ne s'y trompent pas : notre compétence, notre dynamisme et le véritable service que nous offrons sont notre meilleure publicité. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**, et non pas seulement quelques prix alléchants, habilement positionnés sur des produits d'appel.

Dans la jungle informatique où les prix changent si vite, nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**. En cas de doute, n'hésitez donc pas à nous appeler pour vérifier un prix. Pour tout problème relatif aux achats par correspondance, contactez BERNARD.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande
à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ____________

Prénom ____________

Adresse ____________

____

____

Ville ____________ Code postal ____________

N° tél. ____________

Marque d'ordinateur MSX ____________

❑ Je vous commande le matériel suivant : ____________

Pour un prix de : ____________

❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F

❑ Frais de port matériel : 90 F

TOTAL ____________

BRIQUE

Véloce et bien pensé, ce listing vous propose de renvoyer une balle à l'aide d'une raquette. Facile, non ?
Rem : saisissez le premier listing et sauvegardez-le sous le nom de "Jeu". Puis, enregistrez le second à la suite sous le nom de "Brique". Pour jouer, lancez le programme nommé "Jeu".

```
10 ' *******************
20 ' *                 *
30 ' *   PRESENTATION  *
40 ' *                 *
50 ' *     MSX NEWS    *
60 ' *                 *
70 ' *  (c) GRIVESOFT  *
80 ' *                 *
90 ' *  C. LARIVIERE   *
100 '*                 *
110 '*******************
120 SCREEN 1
130 COLOR15,1,1
140 OPEN "GRP:" AS#1:DEFINT A-Z
150 DATA3C,7E,FF,FF,FD,FB,76,3C
160 FORI=0TO7:READX$:VPOKEI+8*33,VAL("&H
"+X$):VPOKEI+8*42,VAL("&H"+X$):NEXTI
170 KEYOFF:C1=255:C2=&H55:C3=&H70:C4=&HO
:C5=83:C6=67
180 VPOKE8196,&H11:VPOKE8197,&H11:VPOKE8
200,255:VPOKE8202,255
190 DATA"|*|*|*|*|*|*|*|*|*|*|*|*|*|"
200 DATA"*                          *"
210 DATA"!    C   C   CSCS  C   C   !"
220 DATA"*    SC CS   S       S S   *"
230 DATA"!    C S C   CSCS    C     !"
240 DATA"*    S   S     C   S S     *"
250 DATA"!    C   C   CSCS  C   C   !"
260 DATA"*                          *"
270 DATA"!   C  C CSCS C   C CSCS   !"
280 DATA"*   SC S S    S   S S      *"
290 DATA"!   C SC CSC  C S C CSCS   !"
300 DATA"*   S  S S    SC CS    C   *"
310 DATA"!   C  C CSCS C   C CSCS   !"
320 DATA"*                          *"
330 DATA"|*|*|*|*|*|*|*|*|*|*|*|*|*|"
340 FORI=5TO19:READX$:LOCATE1,I:PRINTX$:
NEXTI:RESTORE410:READMU$
350 PLAY"S9M2000T255L32"
360 FORI=1TO3:K=INT(RND(1)*4)+2:PLAY"O=K
;":PLAY"XMU$;":SWAPC1,C2:SWAPC3,C4:VPOKE
8200,C1:VPOKE8202,C2:VPOKE8196,C3:VPOKE8
197,C4
370 IFPLAY(0)THEN370
380 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN480
390 NEXTI
400 GOTO 360
410 DATA"C32F32C32"
420 END
430 '**************************
440 '*                        *
450 '*   CHARGEMENT DU JEU    *
460 '*                        *
470 '**************************
480 PLAY"O5CDEFGFEDCDEFG16G64G64G"
490 FORI=1TO2000:NEXT
500 SCREEN0:LOCATE10,12:PRINT"Le jeu se
charge"
510 CLEAR:RUN"BRIQUE":REM SUR CASSETTE,
REMPLACER RUN"BRIQUE" PAR CLOAD"BRIQUE"
```

```
10 ' ==================
20 ' =                =
30 ' =     BRIQUE     =
40 ' =                =
50 ' =    CVILIC S    =
60 ' =                =
70 ' =    MSX NEWS    =
80 ' =                =
90 ' =  (C) GRIVESOFT =
100 '=                =
110 '==================
120 '
130 S=0:SC=0:NI=1
140 '==================
150 '=  PRESENTATION  =
160 '==================
170 KEYOFF
180 PLAY"M800L10S8O3CCCCL32C02B03CEFGBAB
ABABAGFEL10CCCC"
190 SCREEN1:WIDTH32:COLOR10,1,1
200 FORI=384TO727:VPOKEI,INT(VPEEK(I)ORV
PEEK(I)/2):NEXTI
210 VPOKE8222,248
220 N=1:DATA240,255,128,128,128,255,8,8,
8
230 RESTORE220:FORJ=1TO3:READA:FORI=A*8T
OA*8+7:READX:VPOKEI,X:NEXTI,J
240 DATA172,0,0,0,24,24,0,0,0
250 DATA100,60,126,255,219,255,231,126,6
0
260 PRINT"≡≡≡≡  ≡≡≡≡≡ ≡ ≡≡≡≡≡ ≡   ≡ ≡≡≡≡
≡"
270 PRINT"≡  ≡  ≡   ≡ ≡ ≡  ≡ ≡   ≡ ≡
 "
280 PRINT"≡≡≡≡≡ ≡   ≡ ≡ ≡  ≡ ≡   ≡ ≡≡≡
 "
290 PRINT"≡   ≡ ≡≡≡≡≡ ≡ ≡ ≡ ≡ ≡   ≡ ≡
 "
300 PRINT"≡   ≡ ≡ ≡ ≡ ≡ ≡≡ ≡   ≡ ≡
 "
310 PRINT"≡≡≡≡≡ ≡   ≡ ≡ ≡≡≡≡≡ ≡≡≡≡≡ ≡≡≡≡
≡"
320 PRINT
330 PRINT"≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡
≡"
340 PRINT:PRINT
350 PRINT"          (c) GRIVESOFT"
360 '==========
370 '= REGLES =
```

```
380 '==========
390 PRINT:PRINT"REGLES":PRINT
400 PRINT"VOUS DEVEZ RAMASSER LES"
410 PRINT"MILLETTES EN EVITANT L'ARAIGNE
E"
420 PRINT"ET LE BROYEUR DE PIERRES"
430 PRINT:PRINT"- VOUS       :"
440 PRINT:PRINT"- L'ARAIGNEE:"
450 PRINT:PRINT"- LE BROYEUR:"
460 RESTORE740:IFT=0THENA$="":FORJ=1TO3:
FORI=1TO8:READX:A$=A$+CHR$(X):NEXTI:SPRI
TE$(J)=A$:A$="":NEXTJ:T=1
470 PUTSPRITE1,(115,143),15,1
480 PUTSPRITE2,(115,159),14,2
490 PUTSPRITE3,(115,175),14,3
500 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN510ELSE500
510 LOCATE,14:PRINT"EN APPUYANT SUR ESPA
CE VOUS  "
520 PRINT"POUVEZ CONSTRUIRE DES MURS MAI
S"
530 PRINT"NE VOUS ENFERMEZ PAS !!!  "
540 FORI=1TO200:NEXTI
550 SC=1:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENCLS:GOT
O 560ELSER=RND(1):GOTO 550
560 FORI=1TO3:PUTSPRITEI,,,63:NEXTI
570 V(0)=6175:V(1)=6239:V(2)=6303:V=3:FO
RI=0TO2:BEEP:VPOKEV(I),100:NEXTI
580 IFSC<10THENPLAY"M800L10S8O3CCCCL32C0
2BO3CEFGBABABABAGFEL10CCCC"
590 LOCATE,0
600 '====================
610 '= CHARGEMENT DECOR =
620 '====================
630 NI=(NI-1)MOD5+1:ONNIGOSUB1250,1460,1
550,1650,1740
640 IFPLAY(0)THEN640
650 LOCATE,19
660 PRINT"            SCORE=";SC;"  "
670 PRINT""
680 IFRE<SCTHENRE=SC
690 PRINT"            RECORD=";RE
700 PRINT""
710 '=================
720 '= DATA SPRITES =
730 '=================
740 DATA60,126,255,219,255,231,126,60
750 DATA129,82,124,62,60,126,41,65
760 DATA255,129,165,129,255,24,153,126
770 X=1:Y=1:O=28:P=15:C=17:D=11
780 ONSPRITEGOSUB1100:S=0
790 '========================
800 '= PROGRAMME PRINCIPAL =
810 '========================
820 ONINT(((STICK(0)ORSTICK(1))+1)/2)GOT
O1020,1030,1040,1050
830 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),15,1
840 IFVPEEK(Y*32+X+6144)=172THENBEEP:SC=
SC+1:S=S+1:VPOKEY*32+X+6144,32:IFS=TTTHE
NSC=SC+1:NI=NI+1:GOTO 1190
850 LOCATE16,19:PRINTSC
860 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENVPOKEY*32+X+
6144,240
870 IFP>YTHEN1060
880 IFO<XTHEN1070
890 IFP<YTHEN1080
900 IFO>XTHEN1090
910 PUTSPRITE2,(O*8,P*8-1),14,2
920 R=INT(RND(1)*4):ONR+1GOTO1150,1160,1
170,1180
930 E=C+RC:F=D+RD:IFE=0ORE=29THENRC=-RC
940 IFF=0ORF=15THENRD=-RD
950 C=C+RC:D=D+RD:PUTSPRITE3,(C*8,D*8-1)
,14,3
960 IFVPEEK(D*32+C+6144)=240THENVPOKED*3
2+C+6144,32
970 SPRITEON
980 GOTO790
1010 '==DEPLACEMENT=DES=MONSTRES==
1020 IFVPEEK((Y-1)*32+X+6144)<>240THENY=
Y-1:GOTO830ELSE830
1030 IFVPEEK(Y*32+X+1+6144)<>240THENX=X+
1:GOTO830ELSE830
1040 IFVPEEK((Y+1)*32+X+6144)<>240THENY=
Y+1:GOTO830ELSE830
1050 IFVPEEK(Y*32+X-1+6144)<>240THENX=X-
1:GOTO830ELSE830
1060 IFVPEEK((P-1)*32+O+6144)<>240THENP=
P-1:GOTO880ELSE880
1070 IFVPEEK(P*32+O+1+6144)<>240THENO=O+
1:GOTO890ELSE890
1080 IFVPEEK((P+1)*32+O+6144)<>240THENP=
P+1:GOTO900ELSE900
1090 IFVPEEK(P*32+O-1+6144)<>240THENO=O-
1:GOTO910ELSE910
1100 SPRITEOFF:IFC=OANDD=PTHENGOTO790
1110 IFRE<SCTHENRE=SC
1120 V=V-1:IFV<0THENFORI=1TO15:FORJ=0TO2
55STEP15:SOUND0,J:SOUND1,0:SOUND8,10:NEX
TJ,I:SOUND8,0:GOTO1790
1130 VPOKEV(V),32:PLAY"m800l10s8o3cde"
1140 IFPLAY(0)THEN1140ELSE1190
1150 RD=-1:RC=0:GOTO930
1160 RC=1:RD=0:GOTO930
1170 RD=1:RC=0:GOTO930
1180 RC=-1:RD=0:GOTO930
1190 PUTSPRITE1,(10,0),0,0:PUTSPRITE2,(2
0,0),0,0:PUTSPRITE3,(0,0),0,0
1200 FORI=1TO255:SOUND0,I:SOUND1,0:SOUND
8,8:NEXTI:SOUND8,0
1210 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN590ELSE1210
1220 '==============
1230 '=  NIVEAU 1  =
1240 '==============
```



```
1250 PRINT "≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡
≡≡"
1260 PRINT "≡KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK
K≡"
1270 PRINT "≡K≡K≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡K≡
K≡"
1280 PRINT "≡K≡KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK≡
K≡"
1290 PRINT "≡K≡K≡K≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡K≡
K≡"
1300 PRINT "≡K≡K≡KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK
K≡"
1310 PRINT"≡K≡K≡K≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡K≡K
≡"
1320 PRINT"≡KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK≡K
≡"
1330 PRINT"≡K≡K≡K≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡K≡≡≡≡≡≡≡K≡K≡K
≡"
1340 PRINT"≡K≡K≡KKKKKKKKKKKKKKKKKKKK≡K≡K
≡"
1350 PRINT"≡K≡K≡K≡≡≡≡≡≡≡K≡K≡K≡≡≡≡≡≡K≡K≡K
≡"
1360 PRINT"≡K≡KKKKKKKKKK≡K≡KKKKKKKKKKK≡K
≡"
1370 PRINT"≡K≡K≡≡≡≡≡≡≡≡≡K≡K≡K≡≡≡≡≡≡K≡K≡K
≡"
1380 PRINT"≡KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK≡K≡K
≡"
1390 PRINT"≡K≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡K≡K≡K
≡"
1400 PRINT"≡KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK
≡"
1410 PRINT"≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡
≡"
1420 TT=251:RETURN
1430 '================
1440 '=  NIVEAU 2  =
1450 '================
1460 PRINT"≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡
≡"
1470   A$="≡KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK
≡"
1480   B$="≡K≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡K
≡"
1490 FORI=1TO15:PRINTA$:SWAPA$,B$:NEXTI
1500 PRINT"≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡
≡"
1510 TT=238:RETURN
1520 '================
1530 '=  NIVEAU 3  =
1540 '================
1550 PRINT"≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡
≡"
1560 PRINT"≡KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK
≡"
1570   A$="≡K≡K≡K≡K≡K≡KKKK≡K≡K≡K≡K≡K
≡"
1580 FORI=1TO13:PRINTA$:NEXTI
1590 PRINT"≡KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK
≡"
1600 PRINT"≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡
≡"
1610 TT=264:RETURN
1620 '================
1630 '=  NIVEAU 4  =
1640 '================
1650 PRINT"≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡
≡"
1660   A$="≡KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK
≡"
1670   B$="≡K≡K≡K≡K≡K≡KKKK≡K≡K≡K≡K≡K
≡"
1680 FORI=1TO15:PRINTA$:SWAPA$,B$:NEXTI
1690 PRINT"≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡
≡"
1700 TT=336:RETURN
1710 '================
1720 '=  NIVEAU 5  =
1730 '================
1740 PRINT"≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡
≡"
1750   A$="≡KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK
≡"
1760 FORI=1TO15:PRINTA$:NEXTI
1770 PRINT"≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡
≡"
1780 TT=420:RETURN
1790 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN130ELSE1790
```







COURRIER DES LECTEURS

Le chemin des cartouches passe par les ROM...

J'aimerais savoir si'il existe une extension mémoire pour que l'on puisse utiliser les cartouches MSX 2 sur un MSX 1. D'autre part, les cartouches pour console Nintendo peuvent-elles se connecter sur la console Sega?
Zoïde

Est-il possible d'adapter les cartouches Sega sur MSX 1, ceci par emboitement ou par le biais d'un émulateur?
Yves Marenco
60107 Creil

Je voudrais savoir si une Mégarom MSX 2 peut tourner sur un MSX 1. De plus, existe-t-il un modem spécifique aux MSX?
Olivier Locatelli
38190 Brignoud

J'aimerais savoir ce que veulent dire Rom et Mégarom. Enfin, j'ai un VG 8020 et je voudrais savoir à quoi il correspond (MSX 1 ou MSX 2).
Delphine

Bien, commençons par le commencement. Le sigle Rom est l'abréviation de Read Only Memory, en bon français cela donne Mémoire Morte (MEM). Comme toute mémoire qui se respecte, une ROM contient des données. Ces dernières sont inaltérables et l'on ne peut pas écrire dans une ROM. Les données qu'elles contiennent sont en effet stockées lors de la fabrication de la mémoire. Bref, une ROM garde toujours la tête froide est n'est pas sujette aux ruhmes de cerveaux. Ce n'est pas le cas des RAM (Random Acces Memory). Ces dernières permettent l'écriture et la lecture des données, mais elles perdent leur contenu dès que l'on cesse de les alimenter en courant (c'est-à-dire lorsque l'on éteint l'ordinateur). On comprend donc pourquoi les cartouches sont faites avec des ROM. Dernière précision, le sigle Mégarom décrit une cartouche structurée autour de Rom de grande capacité. Enfin, pour répondre plus directement à la question de Delphine concernant son ordinateur, le VG 8020 est un MSX 1. Signalons que les Mégarom MSX 2 ne fonctionnent pas sur un MSX 1, à moins que l'on ne dispose de l'émulateur dont nous vous parlons dans ce présent numéro. Notez aussi qu'il existe des Mégarom en mode MSX 1. Pour répondre plus directement à Olivier Locatelli, signalons qu'il n'existe pas de modem spécifiquement MSX. Les modems sont en effet directement commandables par l'intermédiaire d'une interface série (du genre RS 232), ceci avec n'importe quel ordinateur.
Concernant les cartouches des consoles Sega et Nintendo, disont avant tout qu'elles sont absolument incompatibles entre elles. Il n'est pas possible d'utiliser une cartouche Nintendo sur Sega (ou l'inverse) et les différences entre les deux machines sont telles que mêmes les manettes sont dissemblables. De la même manière, utiliser une cartouche Nintendo ou Sega sur un MSX relève de l'utopie la plus cristalline. Mais qui sait, un jour peut-être...

Poke Poke pocket.

Comptez-vous publier des listings pour Canon X07, par exemple?
Gabriel Bernard

Absolument! Nous nous interessons à tous les ordinateurs sans restriction et les listings sur Canon X07 et autres Sharp PC (1500, 1423 et autres) seront les bienvenus. Si vous avez des propositions à nous faire n'hésitez pas. Faites-nous parvenir vos oeuvres à Micro News 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris. Nous les étudierons avec la plus grande attention et vous ferons part de nos observations. Dernière précision: les listings publiés dans nos colonnes sont rémunérés à la qualité et les émoluments correspondants sont fixés d'un commun accord.

C'est bientôt demain!

Le C.D.I, futur ordinateur de Sony et Philips, sera t-il compatible avec les MSX? Pourra t-il servir de support de données ou sera t-il totalement indépendant?
Lionel Allet
62990 Maresquel

Sony et Philips sont assez avares d'informations à propos de leur bébé. Cependant, d'après la documentation technique déjà diffusée par les deux constructeurs, nous pouvons penser que le Compact Disque Interactif sera un appareil autonome. Connecté sur le téléviseur et éventuellement sur la chaine haute fidélité, il possédera sa propre intelligence. Les développements se tournent en effet vers un microprocesseur de la famille du 68 000 et du système d'exploitation OS 9. Cela n'écarte cependant pas la possibilité de relier le C.D.I à un ordinateur. De cette manière, on pourrait traiter ou utiliser directement les données contenues sur le disque. Ainsi, imaginons un traitement de texte dont le correcteur orthographique puiserait ses informations du disque optique. Il s'agit du CD Rom, me direz-vous. Certes, mais on disposerait ici d'images et l'aspect encyclopédique du C.D.I en serait renforcé. Cependant, tout ceci n'est pas certain et nous sommes bien obligés d'attendre avant de pouvoir en dire plus.

Listings

Pourriez-vous m'indiquer les revues publiant des listings de jeux?
M. Van Casteren
6700 Arlon (Belgique)

Pratiquement toutes les revues de micro-informatique proposent, en fonction de leur périodicité, des programmes de jeux ou des petits utilitaires sur diverses machines. Nous n'échappons pas à cette règle comme le prouvent les quelques quatorze pages de programmes publiées dans le présent numéro.

Minitel.

Avis aux détenteurs de Telkit MSX 2.
Ce logiciel ne fonctionne qu'avec le minitel 1. Le nouveau modèle (bi-standard), n'a pas les mêmes codes... paraît-il.
Si vous possédez un Philips VG 8235 et que vous ne puissiez obtenir l'affichage des menus voici comment procéder pour résoudre votre problème:
-Faites un break après l'apparition de la mention "Introduisez le disque et appuyer sur la barre espace".
-Faites un list.
-Supprimez la phrase "introduisez.... etc" afin de ne laisser subsister que les doubles guillemets d'une chaîne vide.
-Relancez le programme et miracle: tout fonctionne bien.
Maintenant, qui peut me donner la solution pour effectuer une copie d'écran graphique (SCREEN 2 sur VG 8235) en RAM en vue d'une sauvegarde et le faire revenir à l'écran?
Edwin Gloor
25000 Besançon

ST VS Amiga.

Actuellement possesseur d'Amstrad CPC 464 avec moniteur noir et vert, je désire changer d'ordinateur et suis particulièrement attiré par un 16/32 bits. Mais lequel prendre: ST ou Amiga.
Mathieu
78000 Versailles

Les qualités et défauts du ST sont connus. Il possède une logithèque importante constituée de jeux de qualité et de programmes plus sérieux. Ces derniers ne sont pas toujours à la hauteur mais ils permettent de faire pas mal de choses. Autre point fort de l'Atari: l'existence de nombreux langages permet au programmeur d'explorer tous les univers de développement possibles et imaginables. En revanche, le ST n'est pas d'une fiabilité à toute épreuve et posséder deux écrans est nécessaire pour pleinement profiter des capacités de la machine. En effet, le mode haute résolution (640 par 400 en monochrome) requiert la présence d'un moniteur monochrome de marque Atari. Le prix reste malgré tout fort attractif, surtout pour le 520 STF.
Plus couteux, l'Amiga 500 se compare plus au 1040 qu'au 520 ST. Ses performances sont reconnues par tous: capacités graphiques et sonore, puissance du système d'exploitation multitâche, facilité d'utilisation. La logithèque de l'Amiga propose un choix plus restreint que celle du ST mais la qualité globale des programmes est meilleure. Cela est d'ailleurs tout à fait remarquable pour les programmes d'applications. Ainsi, petits traitements de texte, gestion de fichiers, programme de P.A.O et autres outils de création graphique sont plus convaincants que leurs homologues sur Atari. En fait, les deux gros reproches que l'on puisse faire à l'Amiga sont: l'abscence de catalogue sur la disquette et une intégration insuffisament poussée (ainsi, l'alimentation est externe).
En fait, le choix d'une de ces machines est plus conditionné par leurs évolutions futures que par leurs qualités propres. Jusqu'à présent le ST pouvait se targuer d'un nombre de machines installées bien plus important que celui de l'Amiga. Cette tendance s'équilibre à l'heure actuelle: l'Amiga 500 connait un grand succès en RFA et les USA ne semblent pas insensibles à ses charmes. A notre avis ces deux machines ont un avenir assuré. Votre choix doit donc être effectué en fonction de vos applications et de vos moyens...

Bonne impression

Peut-on connecter une imprimante MSX sur un Amiga ou un ST?
Julien Bernard
69000 Viler

En théorie rien ne s'y oppose. Les imprimantes MSX possèdent une interface parallèle compatible Centronics et seul le cable peut poser problème. Signalons tout de même que des incompatibilités de jeux de caractères sont à prévoir: seul le jeu ASCII sera parfaitement reproduit par l'imprimante.

Hercules PC

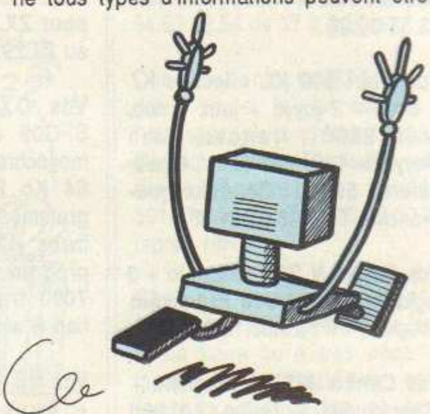
Je désire acheter un compatible PC bas de gamme mais j'hésite entre un Amstrad PC 1512 et un Thomson TO 16 PC. Que me conseillez-vous?
Frédéric Gerte
75014 Paris

Comparer techniquement ces deux machines laisse entrevoir une nette supériorité de l'Amstrad mais, en terme de compatibilité, le Thomson est vainqueur. Moins original que son concurrent venu de la perfide Albion, il possède en effet des spécifications techniques en accord avec les normes les plus courantes. Votre choix est donc conditionné par la question suivante: avez vous besoin d'une compatibilité maximale ou d'un ordinateur techniquement évolué? Le second élément à prendre en compte est la fiabilité du service après vente. C'est précisement sur ce dernier point que Thomson fait la différence, ceci grâce à un réseau de distribution fort bien implanté en France.

Bonne question

Qu'est ce que l'informatique et à quoi ça sert?
Jean Michel Gacenau
75018 Paris

Le mot informatique est né de la contraction d'information et d'automatique. Il s'agit donc d'un système dont le but est de simplifier la gestion et l'exploitation de l'information par le biais d'un traitement automatisé. En théorie tous types d'informations peuvent être traités par l'informatique mais en pratique, les ordinateurs actuels sont en règle générale limités à des données relativement simple (textes et chiffres, graphisme de qualité médiocre, et autres). L'avantage de cette méthode réside dans le fait que ce traitement peut-être défini au préalable puis changer à volonté. Ainsi, des tâches répétitives ou longues à effectuer sont prises en charge par des machines. L'homme peut ainsi se concentrer sur l'interprétation des résultats. Ainsi, nombreux sont les scientifiques qui utilisent l'ordinateur pour effectuer des calculs complexes. Ensuite, ils peuvent en toute quiétude élaborer leurs théories en fonction des résultats fournis par l'ordinateur. Mais, l'informatique ce n'est pas uniquement cela. Un ordinateur, grâce à ses capacités de gestion de données, permet de faire des jeux, de créer des images et des sons. A cet égard, l'interview de J.J. Jeczalik du groupe Art of Noise est édifiante. Bref, l'informatique sert aujourd'hui à réaliser de nombreuses choses et ses champs d'investigation sont variés. Cette technique, du fait de sa souplesse, permet en effet de construire des voitures, de dessiner des flacons pour parfums ou de réaliser un journal comme Micro News!





VENDS

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + drive + joystick et programmes. Prix très interessant. Tél.: 39.68.21.17.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + drive DD1 et Jasmin 5 pouces un quart + 140 disks + revues + docs. Vds Apple IIe + drive + moniteur + crates + 150 disquettes et imagewriter. Le tout à déb. S'adresser à Pascal Desnoguès 7, av. Brown-Sequard Hall A 06000 Nice. Tél.: 93.53.00.26.

Vds **Atari 800 XL** + lecteur K7 + drive + 2 joyst. + jeux + doc. pour **2500 francs.** Yann Devynck 116, rue Henri Ghesquiere 59210 Coudekerque-Brancke. Tél.: 28.25.21.66.

Vds **Canon V 20** + magnéto + 3 logiciels. Le tout **900 F.** Laurent Chapuis, Tél.: 26.03.18.07.

Vds **Canon MSX** + magnéto + programmes + revue. Le tout **1100 francs.** M. Puig 31, rue Auphan 13003 Marseille. Tél.: 91.64.57.38.

Vds **Canon V 20** + drive + magnéto + programmes + livres et revues. Cédé à **3 000 F.** Tél.: 16 (1) 60.08.96.74 entre 19 et 21h.

Vds **Canon V 20** + magnéto + manettes + 10 jeux + programmes d'initiation Basic. Livres. Demander Xavier au 96.44.40.12.

Vends **Commodore C64** Sécam + lecteur cassettes + MPS 801 + joysticks + environ 220 logiciels + Power Cartidge + livres, revues diverses. Prix: **3200F.** Nic Schabanel, Tél.: 48.85.64.23.

Vds **CGV PHS 60** modèle CA (interface péritel) **400 francs** à débattre. Sinclair **ZX 81** + 16 Ko + 15 K7 **500 Francs.** Alain Chabadès 23, rue Tourlaque 75018 Paris. Tél.: 46.06.71.60.

Vds **Canon V 20** + inteface X140 pour X 07 + cartouche SCION + divers programmes. Le tout **1000 francs.** Vds **Interface péritel 400 francs** ou l'ensemble 1 300 francs. G Bernard 4, allée du Béarn 33 160 St Médard en Jalles.

Vds, pour MSX, **cartouche Yie ar Kung Fu I** + 1 cassette **d'initiation au Basic** et 2 jeux en cassette pour 250 F. Demander Michel au 39.93.73.16.

Vds **cartouches MSX** (Yie ar Kung Fu I, King's Valley, Time Pilot, Bomber Man). Le tout **500 francs.** Eric Fleriag, 69.38.93.89.

Vds (ou échange contre jeux MSX 1 ou 2) **coffret complet pour ZX 81.** Demander vincent au 27.29.04.73.

Vds **CX5M** + synthétiseur SFG05 + imprimante + écran monochrome + Drive + extension 64 Ko Ram + souris + programmes musicaux Yamaha + livres + BIOS et Music BIOS + programmes divers. Le tout **7000 francs.** Contactez Christian Braut au 30.82.67.64.

Vds **HB 501F** + lecteur softcard + livres + jeux à débattre. Demander stéphane le soir au 51.07.06.91.

Vends **Thomson TO9** + moniteur couleur HD, peu servi, sous garantie, logiciels, jeux, tableur, communication, paragraphe, fiches et dossiers. Tél.: (16) 82.34.00.70. (après 20h).

Vds **HB 501F** + 2 manettes + jeux pour **3000 francs** à débattre. Patrice Pelletier, 6 rue de la Gosselinière Pompois 79100 Thouais. Tél.: 49.66.59.02.

Vds **HB 500** + programmes **1000 francs** à débattre. Tél.: 42.46.93.80 après 19 h.

Vds **HB 700** + 2 manettes + Music Module + softs + livres pour **2500 F.** Tél.: 67.47.10.95.

Vds **MSX 80 K Ram**, 32 K Rom + manette + magnéto + 20 jeux + doc. Laissé pour **1500 F.** Contactez Thierry Garcia au 49.58.09.81.

Vends **Thomson TO8** + CQF88-64 + crayon optique + souris + livres + jeu (vol solo). Le tout **2000F.** F. Vrignaud, les Fourmeries, 86300 Soullans. Tél.: 51.68.24.42.

Vds **HB 700** avec Hibrid, souris et manuels d'utilisation pour **2000 francs.** Tél.: 43.38.68.92 (Paris) ou 38.45.81.12 (Loiret).

Vds **HB 700 (1800 Francs)**, moniteur mono Philips (500 francs), jeux sur disquettes (600 francs), jeux sur K7, magnéto Philips VY 0030 (250 francs). Jean Luc Tournaille 3, rue Corbineau 75012 Paris. Tél.: 43.40.51.02 après 20 h.

Vends **Thomson MO5**, extension QDD + Jane + LEP + crayon optique + joysticks + câble imprimante + jeux + divers manuels. Prix: **1200F.** Tél.: 45.84.14.41 (bureau) ou 43.61.63.64 (domicile).

Vds **HB 700** + imprimante Sony PRN M09 + magnéto + 5 Kg de doc et 47 disquettes: **5000 francs.** Crédit/vente séparée possibles. Demandez M. Risso au 67.46.18.67 (Sète).

Vds jeux en **cartouche à 200 F** (Nemesis, Knightmare, Goonies, Hyper Rally, etc.) et en cassette à 100 F (Time Bandits, Master Dames). M. Lavaud, 61.83.63.96.

Vds matériel **MSX 1 et 2**, nombreux jeux et livres. Liste et prix sur demande adressée à J.-C. Leclerc 7, allée des Acacias 88380 Arches.

Vds **moniteur** monochrome Philips BM 552 **500 francs.** Demander Jean Christophe au 43.39.08.16.

Vds **moniteur** monochrome Philips 80 colonnes **(700 F)**, échange programmes sur Disk et K7. Ecrire à Thomas Baston 16, rue des Huiliers 57 220 Boulay

Vds **Sanyo PHC 28L** + magn. + revues + jeux. Le tout **1300 Francs.** Tél.: 64.49.75.02.

Vds **Tabl. graph.** Philips pour MSX ou échange contre Music Module. J. Ronin, 72.33.82.85 (Lyon).

Vds **Tablette graphique** MSX Philips pour **700 Francs.** Contacter Bernard après 20 heures au 43.46.59.50.

Vds (ou échange contre Boxing, Football, Yie ar Kung Fu I, Rambo ou autre) **disquette Telkit 180 F.** Decubber Frédéric, à partir de 9 h 30 le samedi au 21.74.42.33.

Vds **VG 8020 300 francs et cartouches** Nemesis, Knightmare, Kinstalley 300 francs. Ecire à Christophe Angier, les mas de l'agentière h4 Cogolin 83310 Var

Vds **VG 8020** + K7 et cartouches + magnéto VY 0030. Le tout : **1500 F.** Séparé : 600 francs pour les jeux et 1000 francs pour ordinateur plus magnéto. M. Parrinello 2, rue Olivier de Serres 31800 St-Gaudens. Tél.: 61.35.19.33 après 18 heures.

Vds ensemble ou séparés **VG 8020 (400 F)**, moniteur couleur (1150 F), lecteur de disquettes (1200 F), magnéto (100 F), joystick (50 F), très nbreux jeux sur disquettes (2150 F). Demandez Fabien au 78.52.58.78 (Lyon).

Vds **VG 8020** avec cordons et manette Yeno + Music Module + Synthétiseur vocal + moniteur couleur CM 8535+magnéto Sanyo DR 101. Valeur 5000F, cédé à **4200 F.** M Lavaud, 61.83.63.96.

Vds **VG 8020** + drive VY 0010 + 2 manettes JS 33 Sony + jeux et programme EDDY 2. Tél.: 42.93.20.99 (en semaine).

Vds **VG 8020** + 4 livres + 2 cartouches + jeux sur K7. S'adresser à Jean Christophe au 43.39.08.16.

Vds **VG 8235** + nombreux programmes (jeux, utilitaires et autres) + livres. Prix à débattre sur base **3000 francs.** Demandez Philippe au 43.44.54.87 (le soir).

Vds **VG 8235** + moniteur couleur + joystick + programmes et images digitalisées + 20 disquettes et 2 cartouches. Le tout **4500 francs.** Emanuel Angles, 88.25.56.90 (Strasbourg).

Vds **VG 8235** + jeux et utilitaires + cartouches + Music Module + raccord pour chaîne Hi-Fi. Le tout **3190 francs.** S'adresser à Jean Christophe au 43.39.08.16.

Vds **VG 8235** avec programmes et livres **2500 francs.** Moniteur couleur Philips VS 0070 2500 francs. Magnéto MSX 100 francs. Imprimante MSX 40 colonnes 500 francs. Demandez M. Chaumont au 1-47.28.50.53 (heures de bureau).

Vds **VG 8235** + drive Sony + Digit et Trackball + programmes. Le tout **2500 francs.** Contactez Pierre au 87.32.26.32 (heures de bureau).

Vds **cartouches** Chess, Eggerland Mystery 1, Galaga, Konami Hyper Rally à **150 F chacune ou 500 F les quatre.** Contactez M. David. Tél.: 45.88.22.11 (dans la soirée).
Vds **VV 0034** (extensions 64 Ko Ram Philips)+Trailblazer en K 7. Le tout **600 Francs.** Tél.: 37.52.32.16.

Vds **Yamaha 503F**+cartouche Antartic Adventure pour **500 F.** Demander Philippe au 48.08.17.25.

Vends **Apple IIe,** 2 drives, 1 moniteur vert, joysticks, disquettes + docs. Prix: **5000F.** Tél.: 42.37.59.87.

Vends **Apple IIc** + souris + joysticks + jeux + programmes Basic et balistique: **3500F.** Tél.: 42.3.43.14 (soir ou matin avant 9h30).

Vds **pour MSX :** Nemesis, Pairs, Pinguin Adventure II, 90 F pièce + 15 F si envoi poste. 737 Flight Simulator, Eggerland, Hole in one Pro, Knightmore, Pippols, Goonies, King's Valley : 70 F pièce + 15 F poste. 6 K7 Mastertronic, 60 F les 6 ou 15 F pièce (pas d'envoi à la pièce). Ecrire à Olivier Bernard, 1, quai Voltaire 78230 Le Pecq. Il n'y en aura pas pour tout le monde !

Vends **Amstrad CPC 464** couleur + lecteur DD1 + joysticks + jeux + livres + utilitaires (1985). Bone état. Le tout cédé à **2600F.** Très peu servi. Valeu actuelle: + de 5000F. Bruno, tél.: (1) 69.48.68.20.

Vds **12 jeux MSX** + plan de Sorcery + 5 programmes + 7 jeux pour Atari 2600. Tél.: 61.84.43.64.

Vds **Who Dares Win II : 50 F** et le **Quick Shot V : 60 F** (+ port) ou les deux pour 100 F (+ port). Appeler au 61.47.08.92 après 18 h.

Vends **Apple IIgs**, 1020 ko, couleur, 2 drives, 3 pouces et demi et 5 un quart, joysticks, souris, docs, livres (janvier 87). Logiciels Paint, Write, Draw, Apple Works, Gato, Flight Simulator + nombreuses disquettes. Emballage d'origine. **13000F.** Tél.: 47.07.83.95 (Paris).

Vds cause double emploi **MSX Sony HB 501F** + moniteur monochrome vert + 60 jeux : **1 400 F.** Vds sur **cartouche** Penguin Adventure 2 et Némésis : 170 F chaque ou 300 F les 2. Echange programmes super sur MSX 1 et 2 (jeux exceptionnels!). Contacter Christophe au 48.48.65.02 après 20 h.

Vends **Commodore C128** avec cables Péritel et lecteur de cassettes + 8 jeux + joysticks: **1500F.** Christophe, Tél.: 69.48.92.61.

Vds **Amstrad PCW 8256,** 256 K, impr., 2 manuels + 2 disqu.. **4000 F.** Tél.: 43.55.08.07.



Vds **MSX 48 K** ram, 32 K rom + lecteur K7 + 2 joyst. + jeux + revues. Tbe. **1 250 F** à déb. Tél.: 43.07.03.48.

Urgent. Vds **impr. Philips VW 0010** + roul. papier neuf + ruban encreur neuf + notice + emball. d'origine avec en plus un synthé vocal complet (prêt à l'emploi) pour MSX, le tout en excellent état. Prix : **700 F.** Contacter Franck Heran, 24, rés. les Sorbiers, Colombay-sur-Thaon, 14610 Thaon. Tél.: 31.80.07.31 (répondeur).

Vds Maze of Galious : 190 F. Penguin Adv. 2 : 150 F. Knightmare : 130 F, Tracer and Field 1 et 2 : 100 F l'un. Ping Pong : 100 F. Dunk Shot : 100 F. Road Fighter : 100 F. Etat neuf avec emb. et not.. Poss. d'éch. contre des softs MSX 2. **Ch. cont. MSX 2** tous pays. E. Sibertin-Blanc, 36, rue Madame, 75006 Paris. Tél.: 42.22.49.06 (ap. 17 h).

Vds **CX5 M Yamaha** avec ou sans SF G05 + YRM 101 et 102 + 300 sons. Prix très Intéressant. **Cherche souris Yamaha.** Eric Lejeune, 11, av. de la gare, 38210 Tullins. Tél.: 76.35.19.37.

Vends **moniteur couleur** professionnel, haute définition, écran 14 pouces, ordinateur couleur Tandy **TRS80** + doc. + cordons + jeu d'échecs Syrius, claviers prof., sortie parallèle. Tél.: 60.14.55.63 (après 18 h).

Urgent. **Vds originaux :** Penguin Adventure : 120 F. Goonies : 70 F. Trailblazer : 40 F. Antarctic Adventure : 60 F, et plein d'autres, pas chers. **Imprimante** VW0020, sous garantie, **800 F** avec papier. Tél.: 20.55.55.40.

Vends **Amstrad PCW 8512** + multiplan + chees + 10 disquettes SD + 1à disquettes DD (juillet 86). Prix: **4000F.** Tél.: (1) 43.66.20.87.

Vds **MSX Sanyo 64 Ko** + magnéto K7 (data recorder DR-202A) + 17 jeux (cartouches et K7) + joystick. Cause double emploi le tout tbe : **2 500 F** à débattre. Tél.: 59.05.37.02 (à partir de 17 h à 19 h), Pyrénées Atlantiques.

Vds ordinateur **MSX2 SONY HBF 700 F** avec logiciels : **4 000 F** et imprimante Philips VW 020 : 1 000 F. Pour tout renseignements, contacter Philippe Wagner au 48.93.51.18 (après 20 h 00).

CHERCHE

Cherche **contacts pour club** entre Ollioules et Bandol. Fabien Grac, Mas St Antoine Faveyrolles 83190 Ollioules. Tél.: 94.63.02.54 de 17 h à 20 h.

Cherche **contacts MSX 1 et 2** dans toute la france et à l'étranger pour création club. Contacter Lucien Diccola 54, résidence Egalité rue Thenart 59160 Lomme. Tél.: 20.09.50.91 (après 18H).

Cherche **correspondants MSX 1 ou 2** de préférence sur haute Loire ou autres départements. **Vds originaux cartouches, disquettes et cassettes.** André Chatelin, avenue St Flory Alizé B 43 000 Le puy. Tél.: 71.09.27.43.

Cherche **extension RAM VG 8010** à prix convenable. Chung Sok Kim 3, allée montesquieu 77186 Noisiel

Cherche **Masterdames** (programme de dames avec règles françaises). Je l'achète ou l'échange contre plusieurs jeux. Ecrire à Jean-Marie Tognola 49, avenue du Gal Leclerc 60930 Bailleul sur Therain. Tél.: 44.03.21.42.

Cherche **MSX 2** impeccable avec manuels pour 1000 francs. Cherche club MSX sur Paris et vds cartouches MSX. Demandez Philippe au 48.08.17.25.

Cherche **possesseur de Sony HB 700F.** Loïc Lebrun 21, rue de Jussieu 59130 Lambersart. Tél.: 20.06.49.72 entre 20 h et 21 h.

Cherche **Nemesis sur MSX** aux environs de 100 francs. Arnaud Berthelot, 42.54.02.34 après 16h.

Cherche des **listings de jeu interessants** pour VG 5000. Téléphoner de 18 h à 20 h au 42.85.84.10. Demander Steve.

Cherche **poss. de MSX 1 ou de MSX 2** si poss. avec lecteur de disquettes en vue de créer un club MSX international (je parle français et anglais). Contacter Frédéric Moquet, 1, rue des chènes, 73100 Aix-les-Bains. Tél.: 79.61.19.02 après 18 h.

Cherche **contacts MSX 1 et 2** en disk. Achète HB700F, jusqu'à 2 500 F avec souris. Tél.: 20.55.55.40.

Amiga recherche personnes pour l'échange de logiciels. Possède nombreuses nouveautés. Envoyer liste seulement si contact sérieux. Ecrire à J.-Christophe Chambrion, 98, av. M. Joffre, 66000 Perpignan.

Recherche **échange progr.** MSX 1 K7, disk 3 pouces et demi. Tél.: 28.24.09.43 ou 28.60.93.99 (après 19 h).

ÉCHANGE

Échange **astuces de jeux et autres bidouilles.** Demander Francis au 29.56.34.60 le soir.

Échange pour **MSX cartouche Eggerland Mystery** contre Yie ar Kung Fu I. François: 40.27.96.67 18h et 20h 30.

Échange ordinateur **VG 8020 MSX** + lecteur de K7 + livres + 2 jeux + cables contre une console de jeux SEGA (si possible complète). Urgent. Tél.: 31.93.13.81.

DIVERS

Vds digitalisations sur HB 900 compatibles avec tous les MSX 2 : images diverses, **votre photo sur disquettes,** etc. Echange possible contre mégarom ou logiciels MSX 2. Evariste Courjaud Lycée Pilote Innovant, Futuroscope 86130 Jaunay-Clan.

Le club Newline, à St-Maur, se porte toujours bien avec une salle, des MSX 2 à votre disposition, rencontres, échanges, concours, programmation, et pour la rentrée surement un journal... Pour tout renseignement, tél.: 48.86.01.76, demander Christophe.



LES PETITES ANNONCES GRATUITES

Vous désirez vendre, acheter, troquer, louer un ordinateur, un périphérique ou échanger un logiciel ?

Retournez le bon ci-dessous dûment rempli à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris, au maximum 1 mois avant la date de sortie du journal et votre annonce sera, comme par miracle, publiée.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Téléphone .... Rubrique ....

KROMAZONE



L'argument du jeu est une fois de plus simple (iste ?). Partant d'un alibi pseudo-intergalactique, ce soft vous mêne droit dans le monde des pilotes de Manta-Ray, ces engins spaciaux aussi rapides que peu maniables. Ici, pas d'aliens à détruire. Le but est de survivre aux obstacles que la fédération met devant vous lors des vols d'entrainement que vous devez effectuer régulièrement, trop de pilotes novices s'étant crachés ces derniers temps. Si le graphisme est plus que beau et si le déplacement du vaisseau ou du moins celui du paysage simule bien ce qu'il est censé simuler, à savoir le survol d'un sol quadrillé, l'intérêt du jeu est des plus réduits. Toujours agrémenté d'une musique de Rob Hubbard et d'un jeu (le même pour tous les softs) lors du chargement, Kromazone est un beau logiciel mais n'est hélas que cela. C'est bien dommage, on a presque l'impression qu'il s'agit d'un soft vendu avant d'avoir eu le temps d'être terminé pas ses développeurs.

(K7 Mastertronic pour C64/128).

C.B.

STREAKER

Vous voici tout nu sur la planète Zuggi! Pas étonnant, puisque des voyous vous ont volé vos vêtements et une pochette contenant des documents ultra-secrets. Ca va mal ! Vous n'avez plus qu'à patrouiller dans la ville : vos vêtements sont éparpillés dans le quartier. Nous vous recommandons une visite au supermarché du coin... Mais attention aux heures d'ouverture!

Streakers mélange habilement jeu de tableaux et aventure. La partie supérieure de l'écran représente l'endroit où vous vous trouvez (le graphisme est honorable), la partie inférieure étant réservé à des messages, aux indicateurs de votre état de santé et



aux objets que vous transportez. Un jeu plein d'humour, pas très difficile, bien au point, qui vous fera passer un très bon moment.

(Cassette Mastertronic pour MSX).

J.M.M.

EXTERMINATOR

Après de longs mois de gestation douloureuse, émaillés de périodes de doute, de joie et d'attente, le programme est enfin achevé ; les derniers "bugs" ont à première vue disparus, la présentation donne entière satisfaction.

Tout semble aller pour le mieux et pourtant un dernier écueil risque d'envoyer l'entreprise par le fond : le choix du titre. Il s'agit pourtant d'un détail qui occupe une place essentielle dans la stratégie commerciale, il permet au produit d'émerger du flot des logiciels et décide souvent du succès. Dans le cas qui retient notre attention, les concepteurs ont négocié cet obstacle avec brio ; le titre est bref, un mot, et explicite : EXTERMINATOR.

Il colle de plus de très près au jeu, et dégage une violence certaine, s'inscrivant parfaitement dans le courant de mode actuel. Le jeu est en réalité une version supplémentaire de "Cross Fire". Pour résumer, sachez que vous dirigez un véhicule de guerre, équipé d'un laser à double densité bien entendu, et engagé malgré vous dans un combat sans merci, vous devez faire face aux humeurs belliqueuses d'un escadron ennemi. Le champ de bataille ressemble à un quartier d'une ville nord-américaine, à savoir des artères rectilignes qui se croisent, s'entrecroisent, délimitant des pâtés d'immeubles parfaitement carrés, qui protègerons votre vaisseau du feu adverse. N'essayez pas de limiter votre action à une tactique purement défensive en attendant l'ennemi, terré dans un coin de l'écran, car au fil du temps il se montre plus pressant et entreprenant, vous assaille et vous noie sous le nombre. Une voie s'impose : celle du courage et de la témérité.

(Disquette Eaglesoft pour MSX).

J.M.M.



KING KNIGHT

Une seule solution : mettre les quatre chevaliers-vedettes du royaume sur l'affaire.
Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, la réussite passe par la découverte et la prise d'objets magiques, bottes de rapidité, armes supérieures, potion d'invincibilité, rocher de jeunesse, etc.
Le maniement est tout simple, joystick pour se déplacer, bouton pour tirer. Pour ramasser les objets, il suffit de les toucher.
Le graphisme est moyen, le plus souvent confus et les sprites ont tendance à clignoter. Le scénario est affligeant de banalité : quelqu'un dans la salle aurait-il une potion d'imagination pour créateurs japonais déficients ?!
La seule trouvaille est de mettre en parallèle quatre héros qui se relaient dans des tableaux différents: on a ainsi une impression de variété. Les monstres sont nombreux et diversifiés. Ils se différencient essentiellement par leur résistance aux coups et leur mobilité.
King Knight ne soulève pas l'enthousiasme mais a l'avantage d'être d'un abord facile et de procurer avec une règle très simple les plaisirs essentiels du jeu d'aventure.
Il pourra même être intéressant de le goûter à plusieurs, chacun prenant l'identité d'un des quatre chevaliers. L'interaction entre chevaliers étant assez faible, cette option est possible sans graves disputes...
(Cartouche Square pour MSX1/MSX2).

J.M.M.

BOB MORANE JUNGLE

En situation de combat, on peut faire varier les figures d'attaque et de défense en fonction de l'attitude de l'adversaire. L'animation est som-

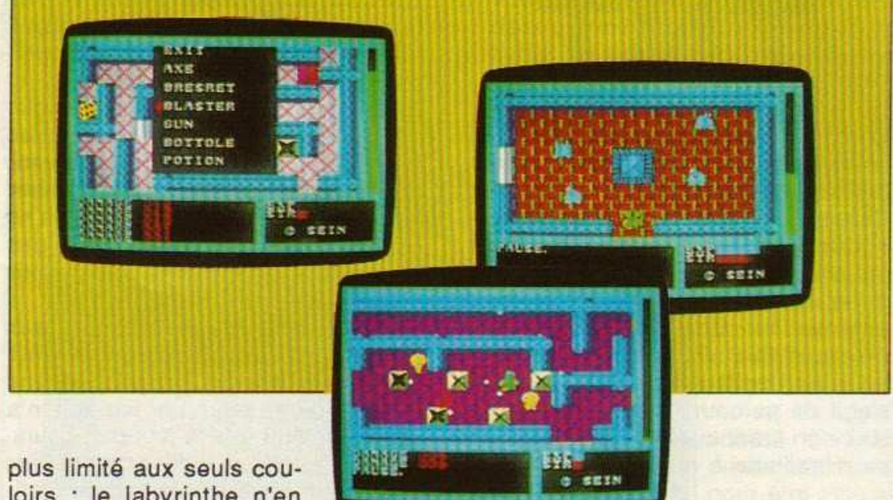


maire, mais rapide, et répond exactement aux commandes. Les batons de dynamite sont des sortes de jokers : ils permettent de se débarrasser d'un ennemi un peu trop coriace, ou d'ouvrir des passages quand tout semble bloqué.
Le but de la mission est de récupérer un fabuleux trésor avant que l'Ombre Jaune ne s'en empare. Il faut pour cela s'enfoncer dans les profondeurs d'un temple diabolique, à la fois piège et labyrinthe. Cette partie du jeu est la plus réussie, car elle ne limite plus votre action à quelques combats au couteau répétitifs.
Le logiciel ne suscite pas l'enthousiasme. Le graphisme est vraiment très léger, proche de celui d'un mauvais jeu d'arcade. Les seuls éléments graphiquement réussis constituent le décor et ne font l'objet d'aucune animation... Pardon, c'est une erreur : le visage de Bob Morane sue, grimace, saigne ! Mais, il aurait mieux valu s'en passer: le résultat est plus que contestable... Enfin, l'intrigue est bien maigre, et l'aventure un peu trop facile à mener jusqu'au bout.
Reste la sauce autour du programme : un beau petit livre regroupant un vrai "Bob Morane", une bande dessinée, un guide de survie ridicule, et un jeu d'aventure par chapitres assez amusant.
Bref, il y a des moments où on se demande si le logiciel ne sert pas de prétexte à l'édition de ce petit bouquin.
(Disquette pour Thomson).

J.M.M.



ARAMO



Un gigantesque labyrinthe en 3-D, puis des salles mystérieuses sur trois niveaux : un excellent jeu d'arcade-aventure. Aramo, c'est un univers: au premier niveau, vous vous promenez dans un labyrinthe de blocs de pierre gris, un monde surréaliste et tortueux où il est bien difficile de trouver son chemin. Vous n'avez rien : vous pouvez juste marcher au hasard, sans sauter, sans combattre, sans tirer. Pourtant, des monstres vous attendent au détour des couloirs et des esplanades de cette ville-fantôme. Un contact avec eux, et vos points de vie baissent dangereusement... Vous apercevez même des sacs d'or et des objets perchés sur les blocs, et gardés par d'autres monstres. Mais comment les atteindre, puisque vous êtes tragiquement cloué au sol ?

Il reste un espoir : fouillez partout, des sacs d'or vous attendent... Pas beaucoup. Juste de quoi s'acheter d'abord un tout petit couteau, mais désormais, vous tuez les monstres et gagnez des points d'expérience.

Avec un peu de chance, vous pourrez bientôt vous acheter les Bottes Magiques. Enfin, vous pourrez sauter ! Le jeu change totalement, et vous n'êtes plus limité aux seuls couloirs : le labyrinthe n'en est plus un... Vous pourrez ainsi avoir accès aux villes-fantômes. L'essentiel est de s'équiper au plus vite, et de tuer tous les monstres possibles.

Trois niveaux souterrains vous attendent. Le graphisme en perspective est abandonné, pour laisser place à une vue du dessus, écrasée. Seuls les amateurs de graphisme très fouillé seront déçus par ce jeu : on ne voit pas les dents des monstres, ce sont juste des silhouettes... Mais Aramo ne tire pas son intérêt de là. Il reprend, en effet, les exigences de progression méthodique des meilleurs jeux d'aventure, en apportant une grande précision sur la gestion des combats et des armes. Il faut s'armer surtout de beaucoup de patience pour espérer en venir à bout. Mais le plaisir de progresser pas à pas dans cette exploration immense et difficile vous tient en haleine ! Et rassurez-vous : il est possible de sauvegarder une position de jeu en Ram (reprise immédiate à ce point en cas de malheur), sur cassette ou disquette.

(Cartouche Sein Soft pour MSX1/MSX2).

J.M.M.

PLAY BAC

Microïds propose un nouveau logiciel pour ST, un éducatif.

Play Bac, comme son nom l'indique malicieusement, est supposé simuler l'épreuve du baccalauréat sous la forme d'un jeu permettant ainsi de joindre l'utile à l'agréable pour tous les futurs bacheliers de France et de Navarre.

Le jeu se présente sous la forme d'un parcours sur lequel on avance en simulant un jet de dés à l'écran. Depuis le jeu de l'oie on n'avait pas vu ça !



L'écran représente la table où l'on jette le dé ainsi que le parcours en petit et en grand.

A chaque arrêt sur une case, une question apparaît. C'est là que le bât blesse : les questions posées n'ont qu'un rapport lointain avec les épreuves du bac. Bachoter avec Play Bac est donc un véritable suicide. Exemple: "Qui a été nommé professeur au collège de France en 1900 dans la chaire de philosophie? Réponse: Bergson !). Alors, on nous répondra que ce n'est pas le but et que Play Bac n'est pas éducatif mais ludique. Ah, bon. Alors pourquoi le soft ne vérifie-t-il même pas les réponses ?

Et puis, entre nous, je connais un jeu avec des petites cartes qui s'appelle Trivial Pursuit et qui ressemble beaucoup à Play Bac, sauf que lui est marrant (d'ailleurs il est attendu sur ST en français incessamment).



(Disquette Microïds pour ST).

L.B.

MARMELADE

Vous endossez la peau ridée d'un détective de seconde zone Marlow. Pas réjouissant.
D'abord parce qu'il travaille à l'ancienne mode : on lui donne des ordres écrits en charabia ("Fouille cadavre", etc), tapés au clavier sous un dessin sommaire. Ensuite, il est un peu bouché et a souvent du mal à comprendre ce que vous lui racontez. Son vocabulaire est celui d'un primate: il faut lui parler doucement et avec des mots simples. Enfin, il est lancé sur une enquête banale et sans intérêt : un cadavre par ci, une poubelle à fouiller par là... Pourquoi vous énumérer tous les poncifs, tous les lieux communs, toutes les vieilles ficelles éculées de cette enquête ? Pauvre Marlow...
Très limité intellectuellement, coincé dans un univers au graphisme sommaire, répétant toujours les mêmes actions, s'acharnant sur une énigme absurde, prisonnier de l'imagination stérile de Dieu sait quel programmeur au rabais...
Allez, soyez charitable : laissez-le dormir dans son coin ! Ou offrez ses tristes aventures à votre pire ennemi.
(Disquette MBC pour CPC).

J.M.M.



GARYU

Imaginez un peu une contrée inconnue, sauvage, parsemée de forêts, de rocs, de marais, de lacs, de montagnes, et d'une foule d'animaux magiques... Loin, très loin, au bout d'un terrible chemin, un immense trésor vous attend...
La partie commence sans grands moyens: quelques étoiles volantes à lancer pour se défendre, c'est tout. C'est cependant suffisant pour le début, car les premiers ennemis causent peu de dégâts.
Vous êtes aussi gêné par votre mauvaise mobilité : le héros ne se déplace qu'horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale. En outre, il est parfois impossible de reculer ou d'avancer et beaucoup de rocs, de petits lacs et de buttes entravent la progression.
Vous disposez de trois vies et chacune d'elles est remarquablement résistante. Tout contact avec l'ennemi produit un bruit sourd de choc et fait trembler l'écran entier: votre héros vient de perdre quelques fragments de son énergie vitale et il faut au moins une bonne trentaine d'incidents dans ce style pour lui faire perdre une seule vie... Curieusement, aucune jauge à l'écran ne vous renseigne sur votre état de santé. De la même façon, il n'y a pas de score ; sous de nombreux angles, GARYU se joue au jugé, au "feeling".
Ce qui est sûr et net par contre, ce sont les bonus: des épées augmenteront la cadence de votre tir, d'autres lui donneront une portée plus longue, le papyrus vous permettra (enfin !) de vous déplacer en diagonale par exemple.
En général, votre trajet est obligatoire. Vous montez vers le haut de l'écran et un scrolling vertical dévoile au fur et à mesure de nouveaux lieux. Mais parfois, l'écran présente deux chemins distincts, coupés par une butte ou un lac. A vous de choisir ! Nous ne vous donnerons pas de conseils, car tous les chemins nous ont semblé équivalents. Attention cependant: vous pouvez revenir sur vos pas sans vous en rendre compte...
Les différentes étapes du jeu sont marquées par de jolies pagodes, dans lesquelles il suffit d'entrer. Pas besoin de clef, la porte est ouverte !





●牙龍王の息が聞こえてくる。もうすぐだ!!

Seulement, un monstre de classe A vous attend souvent derrière. Il faut environ une vingtaine d'impacts d'étoiles pour en venir à bout, et moins si vous possédez une arme plus puissante. Ces monstres nous ont semblé plus faciles à abattre que dans d'autres jeux MSX de même type. C'est mieux car on explore ainsi davantage d'écrans avant de périr stupidement.
Garyu reprend des recettes connues, on s'en aperçoit. Mais les programmeurs ont pleinement exploité les possibilités du MSX2: finesse dù graphisme, variété de couleurs et de formes, sprites en grand nombre, monstres complexes et toujours surprenants.
Le jeu ne se résume pas à un classique exercice de tir comme on peut le croire au premier abord. Il faut en effet savoir se placer dans quelques points stratégiques d'où même les bataillons ennemis les plus mobiles sont abattus en enfilade ! Les bonus apportent aussi des options intéressantes.
Garyu met en jeu des choix tactiques et différentes possibilités d'itinéraires. C'est un programme inépuisable, puisque le fameux trésor ne brillera sous vos yeux cupides qu'après un minimum de vingt-cinq étapes...
Un regret : impossible de repartir du point où on est arrivé, ou de sauvegarder une partie... Ça, c'est un peu trop méchant !
(Cartouche Megarom MSX2).
Important : Garyu ne fonctionne pas sur les téléviseurs français mais seulement sur les moniteurs.

J.M.M.

TURLOGH LE RODEUR



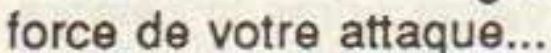
La formule est à la mode: une bande dessinée, un logiciel. Mais, elle est ici remarquablement exploitée. Vous trouvez en fait dans la superbe boîte de Turlogh deux jeux d'aventure. Le premier, c'est la BD : le jeune baron Turlogh a été appelé par le Roi pour résoudre une affaire grave. Il doit en effet retrouver une sphère magique qui permet à son possesseur de projeter son regard en n'importe quel point du monde. Militairement, voici un objet précieux, pour repérer sans risque les positions de l'ennemi, par exemple... La BD fonctionne à la façon de ces fameux "livres-dont-vous-êtes-le-héros" : au bout de quelques cases, vous êtes confronté à des choix, et renvoyé à des numéros de pages ou de cases. Le système est au point, et cette BD interactive, bien dessinée, riche en péripéties, se joue avec délice.
Après de nombreux échecs, vous finirez bien par ramener la sphère magique au roi. Le jeu d'aventure informatique va commencer là. Vous chargez le logiciel et entamez la seconde partie de la mission. Vous devez arrêter le baron Hassel-Bladh avant qu'il ne dérobe les Tables Sacrées et ne sème ainsi la dévastation. Le jeu d'aventure micro est bien différent de la BD. L'écran représente Turlogh en haut à droite, le ou les personnages qu'il rencontre en haut à gauche. En bas sont regroupés objets, icônes, et messages. L'aventure se résume le plus souvent à une série de rencontres hostiles. Le mode de combat est alors tout-à-fait intéressant et tactique: les valeurs de combat de l'ennemi et de Turlogh sont visibles. Vous pouvez faire des dégâts, mais la riposte s'alignera sur la force de votre attaque...













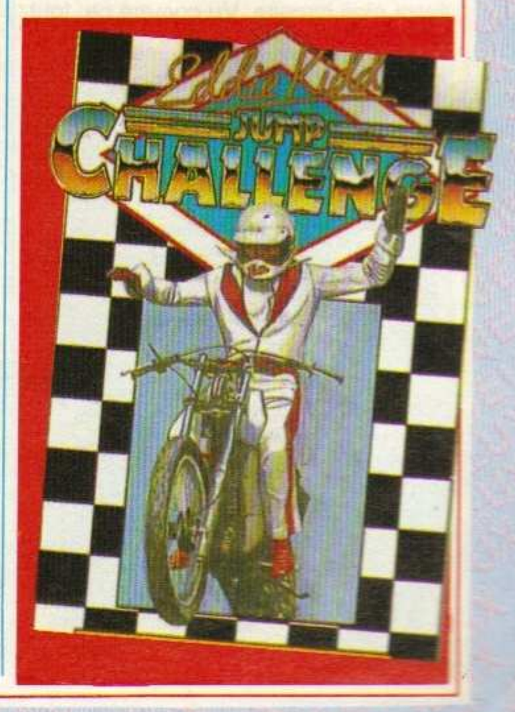
Turlogh le Rôdeur ne vous décevra pas. La BD vous met bien dans la peau du héros et dans l'ambiance de son univers. Avant de passer à l'aventure micro, vous êtes déjà dans le bain ! Le logiciel est convivial, facile à utiliser, rapide. Les monstres que vous affrontez sont variés à la fois par leur physique, généralement hideux, et par leurs caractéristiques de force et d'endurance, souvent redoutables. Un très bel ensemble.
(Disquette, cassette Cobra-soft pour CPC).

J.M.M.

JUMP CHALLENGE

Eddie Kid est un cascadeur célèbre en Angleterre. Il patronne ce logiciel qui doit vous permettre de "connaître les mêmes sensations de griserie" que lui... Son exercice favori consiste à sauter en moto au dessus d'une série de voitures. Amusant, hein ? Alors, à vous l'honneur ! Commencez par faire chauffer le moteur. Un petit tour vers la gauche, demi-tour : vous voici dans l'alignement de la rampe. Plein gaz ! La moto grimpe, décolle. Attention : travaillez l'équilibre avec le joystick, gardez la roue avant relevée, et préparez l'atterrissage. Soit vous entrez rudement en contact avec le toit d'une voiture, soit vous vous cassez la figure au delà ! En tout cas, en une vingtaine d'essais, nous n'avons pas réussi à faire mieux... Un programme à coup sûr difficile, distrayant, mais évidemment assez répétitif et peu riche en options... Les écrans sont honorables, l'animation bonne et les bruitages assez spectaculaires. Jump Challenge ne vous fera pas vous relever la nuit pour tenter une cascade supplémentaire, mais vous ne regretterez pas de l'avoir acheté. Une objection d'un de nos testeurs : et s'il s'agissait d'un saut-à-ski déguisé ? Ca y ressemble assurément...
(Cassette Ricochet pour MSX1/MSX2).

J.M.M.

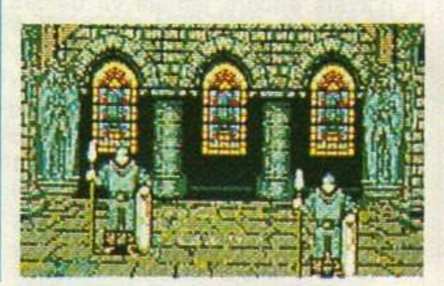


BOB MORANE CHEVALERIE



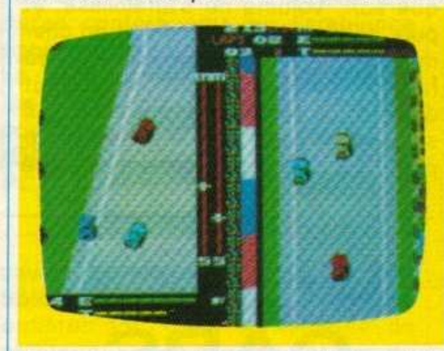
Après avoir chargé le programme, un écran s'affiche, occupé aux trois cinquième par une image fixe. Pourquoi? Sur le côté inférieur droit de l'écran on distingue une fenêtre avec un bonhomme que l'on contrôle avec le joystick dans les différentes pièces d'un château dans lequel vous devez récupérer le Saint-Suaire détenu par les horribles soldats de l'Ombre Jaune, "votre ennemi de toujours" dit la notice.
La petitesse de la fenêtre de jeu par rapport à la taille de l'écran est particulièrement frustrante. Et surtout, surtout, les soldats de l'Ombre Jaune sont beaucoup trop nombreux et rendent le jeu insupportable. La qualité générale du programme n'est pas désastreuse, c'est plutôt le principe du jeu qui est lassant. Personnellement, je me souviens de L'aigle d'Or de Loriciels sur Oric il y a quelques années... C'était jouable! En trois ans, avons-nous fait des progrès?

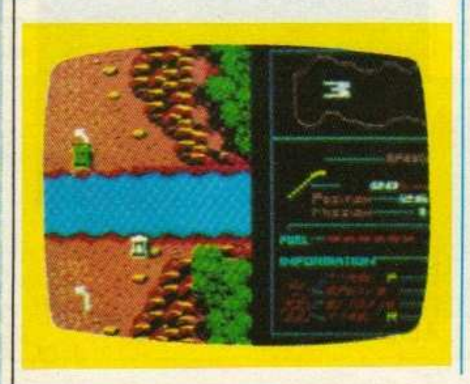
(Disquette Infogrames pour ST).
L.B.



F-1 SPIRIT

Si vous êtes un habitué des arcades et des simulations de pilotage où, emporté dans une succession de paysages délirants, vous êtes secoué sur votre fauteuil au moindre virage, F-1 SPIRIT va sérieusement vous décevoir...
Ici, la course est vue du dessus, d'hélicoptère, d'avion même. Les voitures sont petites et défilent assez lentement sur une route étroite qui, sans perspective, n'occupe que la moitié de l'écran. Le ronflement du moteur est discret, le paysage plutôt monotone, et si vous réussissez à ressentir la fameuse "griserie de la vitesse", c'est que vous avez beaucoup d'imagination !
F-1 Spirit insiste avant tout sur le côté technique de la course. La seconde moitié de l'écran détaille la situation de votre voiture : position sur le circuit, vitesse, tours/moteur, rapport engagé, essence, état des pneus avant et arrière, des freins, du moteur, classement actuel. Vous devez suivre attentivement tous ces paramètres : un moteur trop poussé finit par s'endommager, des virages trop secs arrachent la gomme des pneus, des coups de freins incessants assassinent les disques, et une conduite incontrôlée consomme trop d'essence. Il ne s'agit donc pas de conduire à pleine bombe, mais vraiment de piloter.
Les tours sont longs. Les contacts avec les autres voitures sont lourds de dommages. Par chance, vous pouvez vous arrêter à votre stand ou une équipe d'élite vous remettra tout en état. Surveillez surtout l'essence et n'attendez pas le dernier moment pour faire le plein !
Vue sous cet angle, la course, à défaut d'être spectaculaire, devient quasiment stratégique.
Mais le plus fort, c'est que vous pouvez concevoir votre voiture ! Vous avez d'abord le choix entre trois modèles "standard" : une formule 1 très robuste, pour débutants un modèle un peu plus nerveux et un vrai bolide pour les pilotes chevronnés.
Si vous êtes encore insatisfait, construisez votre voiture ! En mode "construction" on effectue 5 choix successifs : moteur, carrosserie, freins, suspensions et boîte de vitesses.
Vous bâtissez donc votre formule 1 en fonction de vos qualités et de vos habitudes de pilotage. Les différences entre chaque choix sont très sensibles et il faut étudier beaucoup de combinaisons avant de concevoir le modèle idéal.
La course se joue seul contre des voitures pilotées par l'ordinateur par rapport auxquelles vous serez classé à la fin de chaque course. Comme dans le vrai Championnat des Conducteurs, vous marquerez des points selon votre place et serez admis ou non sur des circuits plus difficiles. A deux, chaque joueur est en compétition contre l'autre : chacun a sa moitié d'écran Cette variante évacue tout l'aspect technique de la simulation et présente peu d'intérêt.
Ajoutons encore que trois modes-courses sont à votre disposition.
Finalement cette cartouche riche et variée apporte une nouvelle dimension au pilotage. Nous avons été bien davantage séduits par le jeu contre l'ordinateur, passionnant et finalement très nouveau si l'on se donne un peu la peine d'étudier toutes les règles et le fonctionnement de la simulation. F-1 Spirit recèle de nombreux trésors cachés : à vous de les découvrir ! Le jeu en vaut la chandelle...





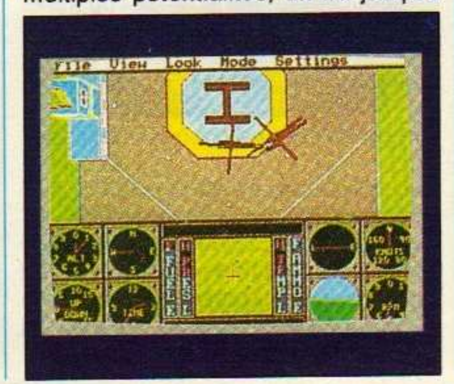
(Cartouche Konami pour MSX1/MSX2).
J.M.M.

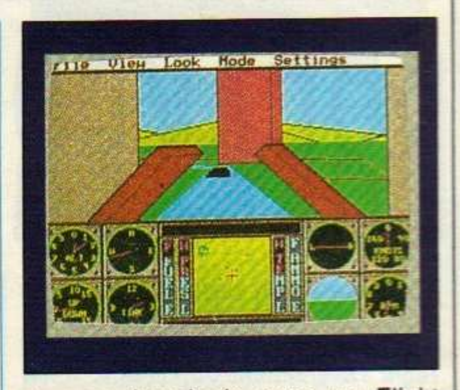
BATTLE OF PEGUSS

La planète Peguss est entourée de brumes radio-actives perpétuelles, qui empèchent se savoir ce qui s'y passe... Et justement, la Fédération est inquiète : plusieurs de ses vaisseaux y ont mystérieusement disparu!
Il s'agit donc de voir clair dans les agissements des Pégusiens. Vous êtes Zaider, un guerrier sur-entrainé. Pour ne pas éveiller les soupçons, vous arrivez sur Peguss par un long courrier inter- galaxies, comme un banal touriste, et vous vous rendez en un lieu préalablement fixé où vous attend un vaisseau de combat léger. Léger, mais bien armé : lasers à l'avant, bombes Z sous le cockpit.
Dès le décollage des nuées d'attaquants Pégusiens jaillissent à votre rencontre. Vos premières salves ont vite fait de les mettre en fuite... C'est le moment d'atterrir et de quitter votre si rassurant vaisseau. Vous trouverez des indices qui en diront plus sur l'activité secrète de Peguss. Mieux : vous pourrez rencontrer les pilotes des appareils disparus de la Fédération. De plus, ils se lanceront au combat à vos côtés.
Battle of Peguss est un jeu évolutif au sens plein du terme : entre le moment où Zaider grimpe seul dans son vaisseau et celui où accompagné de Gai, Jony, Raid et Shinaya il parviendra devant Zaeel of Galaxy, vous aurez vécu bien des aventures ! Vous aurez sans doute traversé l'espace Moebius, un univers géométriquement absurde dont il faut déduire la sortie. Ou bien, vous aurez été victime du Warpdog, phénomène qui vous ramène dans le passé, à votre point de départ... Mais, ce n'est pas forcément un désavantage ! Forcément. En tout cas, vous aurez visité une planète, vous aurez traversé des villes, vous aurez exploré des immeubles entiers !
Pourtant, cette cartouche ne vous dépaysera pas, tant son fonctionnement général est banal : tirs, objets à ramasser, etc. Mais le scénario est mené de façon originale, et la mission est rendu vivante et variée par l'alternance entre combats spaciaux et phases au sol.
(Cartouche SST pour MSX).
J.M.M.

HELICOPTER SIMULATOR

Apte au pire comme au meilleur, Sierra On Line a concocté un logiciel rendant à point nommé les finesses de ce type de vol. On piquera du nez (et les doigts dedans) sans modifier l'altitude, on volera en diagonale sans devenir fou et on admirera les vues qu'offre le logiciel lors d'un surplace savamment contrôlé. Les options fourmillent dans tous les sens, et même si contrairement à ce mastodonte poisseux de Flight Simulator II, la composition du mélange air/essence n'est pas paramétrable, on pataugera parmi les scénarios, décuplant à l'occasion la durée de vie du jeu.
Le mode combat, bien trop mou à mon goût, mettra en scène une prise de bec contre l'ordinateur ou un partenaire informatique relié par modem. Et va- y que je te relie le Pentagone et le Kremlin avec un Hayes et qu'on se règle les conflits à l'amiable en 1200 bauds.
On délaissera les hostilités au profit d'un vol simple laissant libre cours à l'observation des instruments de bord ou de la vue principale, très bien rendue en 3D. Les étendues à explorer sont vastes et l'animation rapide, même sur une machine moyenne telle qu'un portable Papman. Et puisque le soft est livré aussi en 3 1/2, la simple idée de tourner du rotor en prenant l'avion remplira d'une piquante ivresse.
Si l'appareil est autrement plus maniable qu'un Boeing en partance pour la Guadeloupe, Helicopter Simulator est pourtant loin du simple jeu d'arcade. Puisant à la source de ses multiples potentialités, on ira jusqu'à



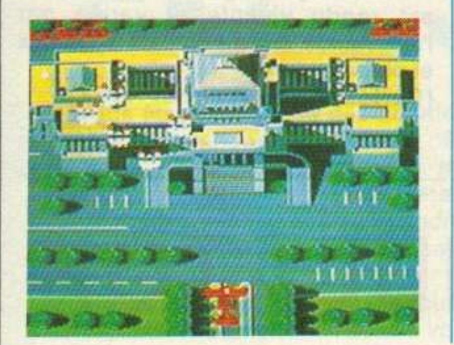


pousser l'analogie avec un Flight Simulator qui serait devenu rapide et jouable. Les commandes, accessibles par clavier ou menu déroulants, ne feront que renforcer cette opinion. Un jeu relativement simple, d'une richesse méritant d'être signalée dont la compatibilité avec les multiples modes d'affichage des PC témoigne de la finition. Seule la notice en anglais réfrènera les ardeurs envers cette production haut de gamme mais néammoins indispensable.
(Disquette Sierra pour PC).



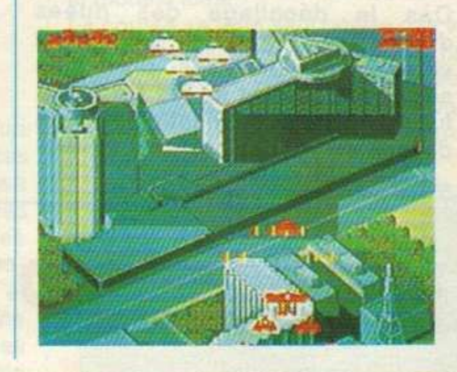
SCRAMBLE FORMATION

Saut dans le futur vers l'année 1992 : un ultimatum parvient d'on ne sait où au gouvernement japonais : "Evacuez Tokyo !". Une force inconnue s'apprête à frapper!..
L'histoire retiendra que l'ultimatum fut refusé, et que Tokyo fut envahi par une race venue d'ailleurs, du fin fond de l'espace. Il faut attendre 1994 pour voir se dessiner les premières formes de résistance mais tous les centres vitaux du pays, tous les armements sont aux mains de l'envahisseur... Sauf un vieux coucou du début du 20e siècle ! Vous sautez dedans et



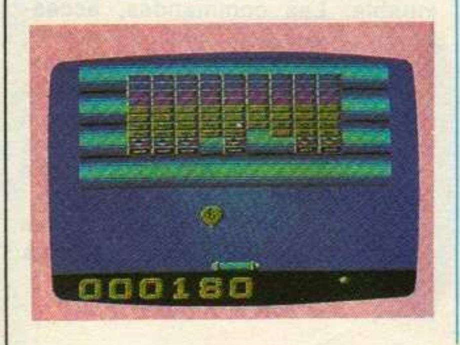
décollez vers Tokyo dans l'espoir insensé de libérer la ville.
Alors commence un jeu qui rappelle le préhistorique Galaxian : les vaisseaux ennemis effectuent des pirouettes savamment règlées sous votre nez, et vous essayez de tous les abattre. D'accord, le décor est superbe mais c'est juste un décor qui ne participe en rien à l'action. Une seule trouvaille, qui sauve Scramble Formation du néant : dans chaque groupe d'attaquants, vous pouvez capturer des petits vaisseaux auxiliaires, qui vous escortent et tirent avec vous. Vous pouvez choisir votre formation d'attaque. Intéressant, mais guère nouveau non plus, Nemesis et autres utilisent déjà ce système.
Moralité : il ne suffit pas de bourrer une rom de graphisme pour faire un bon jeu. Il faut aussi de l'imagination, de la créativité. Et ce pauvre programme en manque cruellement...
(Cartouche Taito pour MSX2).

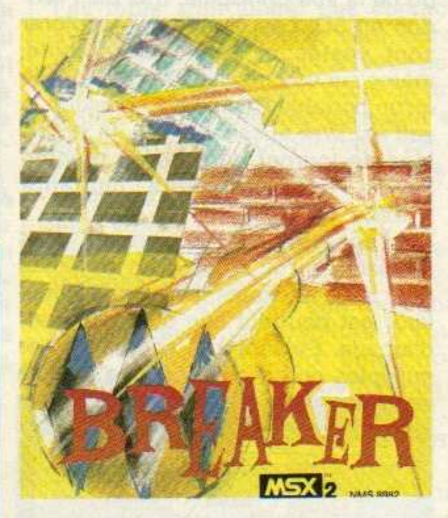
J.M.M.



BREAKER

Après un écran triste et laid, après avoir déterminé le nombre de joueurs, la commande utilisée, et après avoir réglé l'alignement de l'image, il est enfin possible de jouer...
L'écran est superbe : un fond bleu





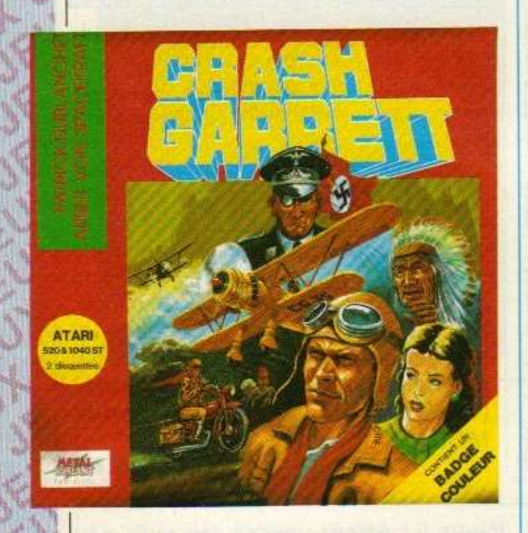
nuit découpé en petits blocs sur lequel roule une bille quadrillée en rouge et jaune. Deux raquettes permettent de la guider. La première ne se déplace qu'horizontalement et reste toujours à l'arrière, la seconde peut aussi monter ou descendre.

Les tableaux se déroulent en continu, par scrolling vertical. Quand la bille ne rencontre plus d'obstacles en haut de l'écran, elle poursuit son chemin. Vous progressez ainsi tout au long d'un casse-briques quasiment infini. Les briques ne sont pas banales. Certaines ont une flèche, qui indique le sens de rebond, d'autres sont marquées d'un cercle, d'une croix, etc.. Si vous réussissez à allumer simultanément 4 couleurs en bas de l'écran, vous gagnez une bille supplémentaire (6 au départ).
Ce qui veut dire qu'il faut guider la bille avec précision...
Conclusion : Breaker est un logiciel fabuleux, inépuisable. Une seule (petite critique) : le score final ne reste pas assez longtemps affiché. Mais, s'il est bon, on peut l'inscrire sur la disquette dans le tableau des records... Après tant d'efforts, c'est mérité !
(Disquette Radarsoft pour MSX2).

J.M.M.

CRASH GARRETT

Depuis des lustres, quelques prophètes déclament à profusion des sermons prédisant la fin du jeu d'aventure. En renouvelant dans la continuité et agréablement le genre, Crash Garrett démontre d'une manière éclatante que l'aventure a encore de beaux jours devant elle. A partir d'un scénario plus truffé de clichés du cinéma d'antan qu'un fromage suisse l'est de germes microbiens, le programme mettra en scène



les tumultueuses pérégrinations d'un aviateur à travers de sombres machinations nazies et journalistiques. La

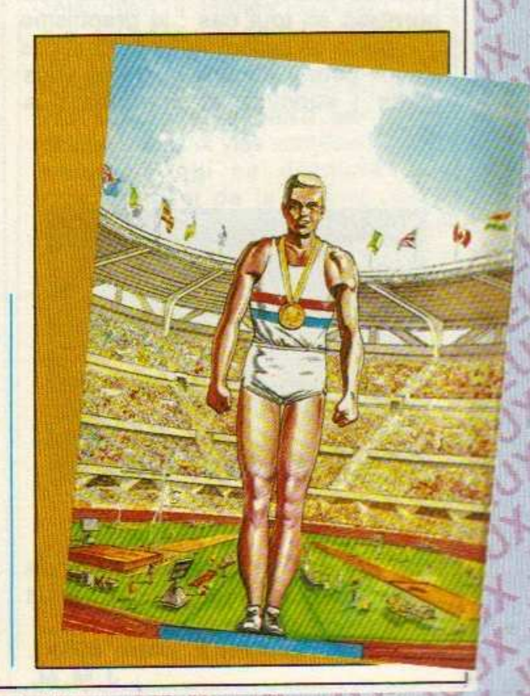


lente découverte d'une histoire tortueuse à souhait est une véritable partie de plaisir où l'humour et la dérision le disputent au suspense et à l'érotisme le plus torride (choix dont le courage mérite, par les temps qui courent, d'être gravement signalé). Aussi est-il plus difficile de tarir d'éloges sur le scénario que d'écrire un article au premier degré après quatre pintes de Smithwick's. L'interface utilisateur au clavier échappe en partie à la lourdeur des grands anciens, puisqu'au lieu de diriger le personnage action par action, la frappe ne sera sollicitée qu'à certains moment-clés. Garrett fera appel à une mystérieuse conscience intérieure qui lui dictera, par votre intermédiaire, son comportement. Reléguant l'inteligence artificielle aux oubliettes, Crash Garrett en viendra à trinquer du nombril avec une charmante nymphette, alors qu'on voulait juste s'enquérir d'innocents renseignements. Ce système brise pourtant le carcan qui ankylosait bien souvent les jeux d'aventure, et se rapprocherait plus en ce sens du film interactif. Les inspirations bédéphiles n'y sont pourtant pas absentes: des vignettes se détachent et circulent en surimpression de la vue principale et les intervenants dialoguent par bulles successives, mises en valeur par une progammation discrète mais impeccable. La mayonnaise prend si bien qu'on en oublierait presque les remarquables illustrations, s'intégrant à merveille pour former un tout étonnamment homogène. Inutile de disserter plus longuement sur une des créations les plus réussies de ces derniers mois. Les esthètes amateurs de sensations fortes auront saisi. Les autres ignoreront leur malheur...
(Disquette Ere pour PC).

F.C.



EUROPEAN GAMES

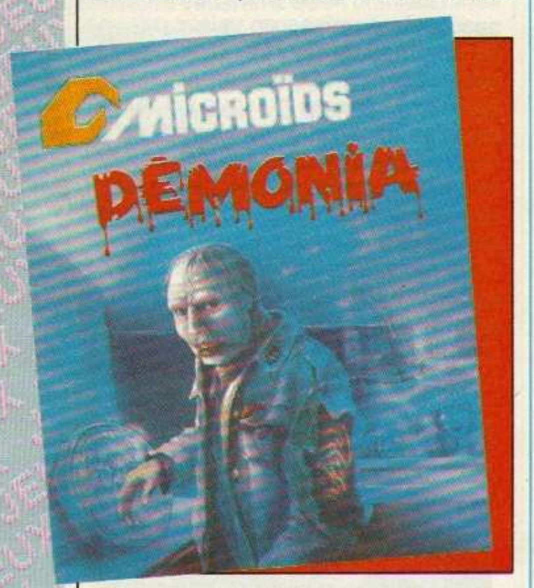


Six épreuves habituelles aux simulations d'athlétisme.
La nage : tout l'art consiste à surveiller la jauge "poumons" de l'athlète pour prendre des respirations au bon moment.
Amusant mais facile.
Le saut en longueur : course d'élan automatique, il suffit de presser le bouton pour déclencher l'appel et le saut, ni trop tôt, ni trop tard. Terriblement banal.
Haltérophilie : vous devez soulever des charges de plus en plus lourdes avant que les trois lumières rouges ne s'allument.
Lancement du marteau : le faire tourner, puis le lâcher (bouton) au moment de l'élan le plus fort.
Cyclisme : un petit tour de vélo contre l'ordinateur.
Tir : sans commentaire.
Le principe est toujours le même : agiter le joystick comme un fou. Le graphisme est moyen. Seule l'épreuve de nage est franchement réussie.
(Cassette Tynesoft pour MSX)

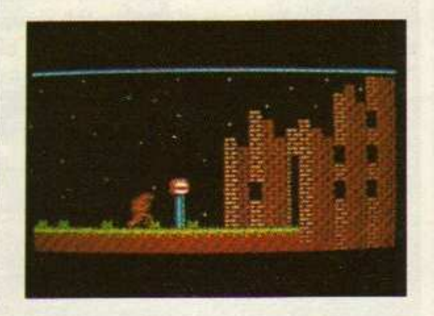
J.M.M.

DEMONIA

La règle de Démonia est ultra simple : vous pouvez aller à gauche ou à droite, vous baisser ou sauter. Vous avez un certain niveau d'énergie, qui diminue avec le temps ou quand vous êtes heurté par un monstre ou par son tir. Des fruits magiques, répartis au fil des écrans, vous redonnent de l'énergie. C'est tout.
La scène se passe dans un cimetière



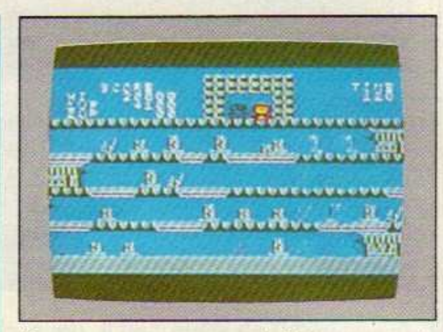
où, de toute évidence, les morts-vivants ont décidé d'organiser une surboum. Et le clou de ce genre de petite soirée, c'est de se dépecer un humain bien frais ! Il en surgit donc de tous les côtés, plutôt méchants. Pas horribles en tout cas : le graphisme sommaire de ce logiciel ne permet pas d'avoir peur... Aucune quête ne vous guide ; survivez et marquez des points.



Bref, un jeu tristounet, sans grande imagination, qui vaut juste son petit prix.
(Cassette Microids pour MSX).
J.M.M.

NINJA II

Encore une princesse enlevée! Il faudrait faire quelque chose... Battre tous les méchants pour aller une fois de plus la délivrer, par exemple...
Ninja II est un jeu de tableaux et de passerelles, à la manière du célèbre Load Runner. Chaque tableau y est à la fois moins compliqué et moins varié. Quatre passerelles superposées barrent l'écran. Pour passer de l'une à l'autre, votre personnage doit sauter et heurter du crâne une trappe. Méfiance quand même, car certaines trappes révèlent des bombes qui vous tuent si vous essayez de passer... A l'inverse, vous pouvez aussi y découvrir divers trésors, potions d'invisibilité, bonus, etc.
Les Ninjas ennemis arrivent des bords gauches et droits de l'écran. Il suffit de leur lancer vos étoiles en acier pour les éliminer. Ils tombent par les trappes que vous avez ouvertes : dangereux. Mieux vaut alors progresser passerelle après passerelle , vous restreindrez leurs possibilités de mouvement. Ils deviennent d'ailleurs de plus en plus méchants au fil des tableaux... Quand ils ont tous



disparu, vous passez à l'épreuve suivante. Votre temps est décompté, et vous marquez d'autant plus de points que vous nettoyez rapidement l'écran.
Une règle des plus classiques, pour ne pas dire banale, un scénario habituel, et un graphisme approximatif et souvent confus. Ninja II se joue sans grand enthousiasme, et ne convient guère aux joueurs avertis. Il constituera cependant une excellente et amusante initiation à ce style de jeu pour les débutants et les plus jeunes.
(Disquette Eaglesoft pour MSX1).
J.M.M.

FUZZBALL

Connaissez-vous Q*Bert? Non? Parce que le tandem Aacksoft/Eaglesoft, lui, le connait. Q*Bert est une vieillerie qui vit le jour sur d'antiques machines, Atari VCS et autres consoles de jeux primitives. Q*Bert est une espèce de petit bonhomme ridicule qui se promène sur une pyramide et qui doit, en passant sur des cases, les faire changer de couleur. Pendant qu'il fait son petit tour, des tas de bestioles (et même de grosses boules) se promènent et rendent la vie difficile à ce pauvre petit bonhomme.
Fuzzball est très exactement une copie conforme de Q*Bert. La présentation n'est pas exceptionnelle, on est loin des Starglider et autres, mais le jeu est sympathique. Avec un peu de patience, on se laisse même prendre à s'en amuser, voire à en redemander. On croit rêver, d'autant plus que Fuzzball est vendu à un prix on ne peut plus raisonnable. Enfin! Éditeurs français, prenez-en de la graine!
(Disquette Aackosoft pour ST).
L.B.



BRAVESTARR

Sur la planète nommée "Nouveau Texas", il y a un homme pour faire respecter la loi. Bravestarr. Un authentique héros de western dans un univers de science-fiction.
Bravestarr est en fait le personnage



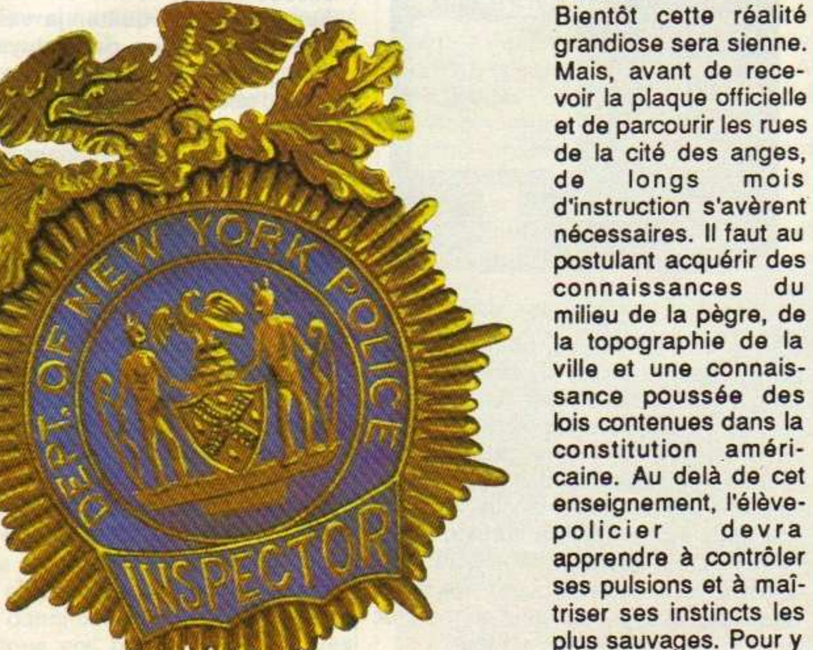
principal d'un dessin animé. La planète "Nouveau Texas" est une planète-western ; on y tire de sacrées pétarades autour des saloons, il y a des canyons, de grandes étendues désertiques, et des indiens, plus des fusils lasers, des robots, des vaisseaux spatiaux, et tout le saint-frusquin de la SF la plus classique. Un cocktail génial !
Le sous-sol de la planète est très riche en Kérium, le minerai le plus précieux de la galaxie. Les aventuriers ne manquent donc pas pour venir en voler... Bravestarr est le shériff de la planète, accompagné de Tex Hex, une sorte de robot-cheval à l'humour cynique, et qui a l'habitude de se dresser sur ses pattes arrières pour tirer sur les méchants avec une vieille pétoire...au laser ! Le grand vilain, c'est Stampede, un hors-la-loi au look de mort vivant, escorté de divers brigands et robots le plus souvent stupides. Voilà un thème et des personnages idéaux pour créer un super logiciel !..



Hélas, le programme n'en tire pas parti. Un graphisme assez conforme au dessin animé fait difficilement oublier qu'on a affaire à un nouveau jeu de tir frénétique, sans subtilités. Une trouvaille : Bravestarr peut pénétrer dans plusieurs bâtiments de la ville pour enquêter ou acheter des accessoires. Une petite goutte de jeu d'aventure qui pimente votre combat incessant et répétitif contre les squelettes de Stampede, qui surgissent par légions entières. Heureusement, les décors changent rapidement ; comme Bravestarr recherche Tex Hex, drogué et enlevé par Stampede, il faut visiter toute la planète, et on a quelques surprises agréables... Un bon logiciel, après tout ? Peut-être notre jugement est-il faussé par le caractère exceptionnel du dessin animé... En tout cas, à coup sûr, un programme de bonne qualité !
(Disquette/cassette GO ! pour Amstrad CPC). J.M.M.

POLICE ACADEMY

Le rêve est devenu réalité : il atteint son but après vingt années d'espoir et de certitudes. La lettre gît sur la table, s'étant échappé de ses doigts tremblants, qui lui annonce son admission prochaine à l'Académie de Police de la ville de Los Angelès. Son esprit vagabonde, le représente vêtu de l'uniforme bleu chargé de symboles : l'ordre, la loi, le respect d'autrui.



Bientôt cette réalité grandiose sera sienne. Mais, avant de recevoir la plaque officielle et de parcourir les rues de la cité des anges, de longs mois d'instruction s'avèrent nécessaires. Il faut au postulant acquérir des connaissances du milieu de la pègre, de la topographie de la ville et une connaissance poussée des lois contenues dans la constitution américaine. Au delà de cet enseignement, l'élève-policier devra apprendre à contrôler ses pulsions et à maîtriser ses instincts les plus sauvages. Pour y parvenir et abaisser par la-même le taux d'erreurs appelées aussi par une presse avide de sensationnel "bavures", une épreuve cloture la période de formation.
Seul, abandonné de tous, réconforté par la présence de son colt calibre 9 mm pendu au côté droit, resplendissant sous les rayons ardents du soleil californien, il avance au milieu de la rue, les sens aux aguets, prêt à bondir. D'une foulée féline il progresse quand, tout à coup, un bruit se produit sur sa droite. Il saisit son arme, plonge au sol et vise sommairement la silhouette qui se découpe dans l'encadrement de la fenêtre, sur la façade de cet immeuble délabré. Son doigt presse la détente, un cri, le fracas d'une chute. C'est fini, le verdict tombe, la victime était une petite fille innocente coiffée de jolies petites tresses. Le monde s'écroule autour de lui, il ne sera jamais policier. Devant lui le vide d'une existence sans but, la mort comme seule échappatoire.
Non, retirez la tête du four, redescendez du rebord du toit, il ne s'agit que d'un jeu, vous pouvez donc recommencez si vous le désirez.
(Cassette, disquette Eaglesoft pour MSX).
J.M.M.





Ô SECOURS

C'est bien les jeux sur micro mais c'est vachement compliqué! Voici le genre de phrase que l'on s'entend souvent dire sur un ton de reproche. En effet, c'est du genre: vous pourriez peut-être nous aider un peu plus. Bon, d'accord, mais de là à vous donner la solution complète de tel ou tel jeu il y un pas que ne nous désirons pas franchir. Si nous le faisions ou cela s'arrêterait-il? On pourrait peut-être venir chez vous, histoire de jouer à votre place.

On commence dans la joie et la bonne humeur avec une lettre de Pascal Hénin. "*Hello! I am not a bon traducteur for jeu en angled. I have acheté* **Octagon Squad.** *C'est beau! But, i have rien compris du tout. I am peut-être bête but i espère que non. If you pouved m'expliquer comment ça marche, i am réjoui de joie. I compted sur vous and i espère you're passed my lettre in your revue with your traduction and the touches a appauyed. Cela can interesse the other joueurs. Than kyou beaucoup amicalement*".
Nous ne ferons pas de commentaires sur le style général de cette anthologie de la littérature moderne, preuve, si il en était besoin, des énaurmes photes de framçais dont sont capables nos contemporains. Une âme charitable pourra-t-elle aider Pascal?

Autre problème de traduction: les correspondances entre les **claviers Qwerty et Azerty**. Dans notre numéro 4, M. Stiel exposait avec éloquence ses démêlés avec Nemesis sur MSX et des touches qui ne fonctionnaient pas. Rusé, Frédéric Marsot nous communique ici ses découvertes: pour pouvoir utiliser les touches N ou M, il est nécessaire de jouer sans manette sur le port 1. Mais alors, comment jouer, doit se dire M. Stiel? Aves les autres touches du clavier voyons...

Dans la série des problèmes existentiels, Marc Tourbaiewski parle de **Chopper II**, toujours sur MSX. Il pose la question suivante: "*comment récupérer les blessés et se poser dans les bases?*
Certes, pour récupérer des prisonniers blessés il suffit de se poser, mais visiblement M. Tourbaiewski n'y parvient pas. Qui pourra mettre fin à ses angoisses?".

Bien, détendons l'atmosphère avec quelques trucs sur **Teddy Boy** pour console Sega.
1 - Principes de base.
- Lorsque le tableau apparaît, évitez de bouger de votre position de départ. Ce principe n'est cependant pas vrai pour tous les tableaux: il fonctionne pour les 3, 5, 8, 9, 12, 16, 18, 20, 21 (pour les 30 premiers tableaux!).
- Ne quittez donc pas le coin d'où vous démarrez, mais effectuez quand même d'incessants allers-retours pour éviter que la plate-forme ne se creuse.
- Quand vous poursuivez un personnage, ne le suivez pas: allez en direction inverse! Vous le rattraperez plus rapidement...
- Tout tableau, même le plus difficile, peut-être passé sans acrobaties et sans danger du moment que vous procédez dans le bon ordre. En effet, l'ordre de sortie des personnages hors des cubes est fixe. Au sixième tableau, par exemple, manger les crocodiles fait naître les lutins. Ingurgiter ces derniers fait naître des chenilles, et celles-ci donnent une nouvelle



ration de lutins qui donnera à son tour une palanquée de perroquets. Vous pouvez donc toujours savoir d'où surgira l'ennemi.
- Vous pouvez parfois changer cet ordre. Ainsi, au tableau numéro 19, les premiers lutins ont pour descendance une autre génération de lutins enfermés. Les tuer fait apparaitre les escargots, ce qui complique sérieusement la tâche. De plus, lorsque l'on tue ces lutins, des crocodiles se répandent dans la nature: vous êtes pour ainsi dire déjà mort. Où est l'erreur? Vous avez oublié une chenille enfermée dans un autre endroit et vous devez procéder selon un autre ordre: tuez les lutins puis assassinez sauvagement la chenille enfermée. Ensuite exterminez les escargots et vous pourrez alors génocider la seconde génération de lutins et les infâmes crocodiles. Ces derniers sont en effet enfermés (ce qui n'était pas le cas tout à l'heure). Bref, vous devez raisonner ainsi à chaque niveau.
- Pour aller loin, ne prenez aucun risque! De toutes facons, vous atteindrez les phases de bonus et gagnerez ainsi des vies supplémentaires.
- Un mot à propos des phases-bonus. Commencez par éliminer les dés-6 à la suite (sans toucher les autres) jusqu'à l'apparition des deux perroquets. Résultat: 50.000 points. Soit 80.000 points au moins par phase-bonus si vous allez vite!
Les dix premiers tableaux.
Bien, histoire de vous faciliter un peu les choses voici comment procéder pour les dix premières étapes.
1 - Partez à gauche sur la plate-fome de départ et tuez les lutins. Remontez de deux étages afin d'éliminer les lutins coincés dans un cul-de-sac.
2 - Ne bougez pas! Tuez les lutins puis les deux chenilles et enfin les escargots.
3 - Sautez vers la gauche, sous la plate forme de départ, afin de parvenir sur la plus basse des petites marches. Laissez-la s'écrouler sous votre poids. Vous disposez alors de deux meurtrières pour tirer sans risque sur les crocodiles. Ne sortez jamais de votre blockhaus improvisé avant leur mort complète.
4 - Tirez tout de suite afin de détruire la chenille. Sautez sur la plate forme supérieure afin de tuer les limaces et recommencez deux étages au dessus. Puis, remontez une fois encore afin de dire bonjour à la seconde chenille...
5 - Créez-vous un chemin pour tuer les lutins et les deux limaces. Laissez s'éffondrer la passerelle située en hauteur de l'endroit ou patrouillent les escargots. Ces derniers s'engouffrent alors dans le trou et vous pouvez les dégommer un à un.
6 - Prenez l'escalier jusqu'à vous trou-

ver face aux crocodiles. Vous devez alors tirer sans relâche pour les réduire à néant.

7 - Ne bougez pas et tirez sur la limace gluante. Pivotez, tirez sur les lutins et détruisez sauvagemment la chenille et les perroquets. Finissez-en alors calmement avec la seconde chenille.

8 - Ouvrez, laissez-vous tomber puis, arrivé à bon port, pivotez afin de pouvoir détruire les lutins qui naissent. Descendez encore puis déstruisez la chenille, les escargots et les limaces en vous positionnant dans le bloc qui leur fait face.

9 - Sautez dans le vide, tuez les perroquets puis la chenille. Attendez alors l'arrivée des lutins puis terminez avec les escargots.

10 - Sautez tout de suite sur le rebord de la plate-forme, pivotez et tuez les crocodiles. Puis... attendez patiemment la suite!

Signalons que ces indications nous ont été fournies par Jean-Michel Maman, un de nos collaborateurs et qu'il nous serait agréable de voir nos lecteurs en faire de même... En effet, nous recevons plus de questions que de réponses. De plus, les lecteurs MSX sont beaucoup plus actifs que les autres. Questions: que font les possesseurs d'Amiga ou d'Atari? Il dorment? Alors voici de quoi les réveiller!

Dans **Defender of The Crown**, lors des phases de tournoi, les possesseurs d'Amiga n'ont qu'à mettre le curseur entre deux tentes situées en bas de l'écran panoramique où l'on peut admirer l'arrivée des deux combattants. En revanche, la version ST se révèle moins facile car le fameux blong arrive toujours trop tôt ou toujours trop tard, à moins que ce ne soit le joueur... Bref, si vous n'êtes pas doué pour cette partie du jeu, tuez le cheval adverse dès le début du jeu: le faire en plein milieu signifie, outre le bannissement des tournois, la perte de tous territoires!

De l'ancienne Angleterre à la guerre du Vietnam il n'y à qu'un pas. Nous voici en compagnie de **Rambo** sur MSX avec une tonne de questions.

On commence avec Michael Thilly qui visiblement n'est pas allé très loin...

"*Je me suis apercu qu'il y avait un homme prisonnier. Mais, je ne sais pas quoi faire: faut-il le délivrer et si oui comment? D'autre part, je ne trouve pas les clefs nécessaires pour ouvrir les passages. Où sont-elles?*".

Maintenant, c'est Bruno Mortier qui s'y colle et qui pose les questions suivantes:

- *Je n'arrive pas à détruire l'araignée et le serpent.*
- *Je n'arrive pas à prendre les médicaments à l'hopital.*
- *Je ne trouve pas la clé pour ouvrir les portes.*
- *Le prisonnier ne me suis pas quand je vais à l'hélicoptère.*
- *Dans la notice il est dit que l'on peut sauter les haies. Comment fait-on?*
- *L'hélicoptère explose au contact d'un missile.*
- *Je n'arrive pas à diriger l'hélicoptère.*



Vous aurez comme nous remarqué que Bruno affirme plus qu'il ne questionne. Bref, vous avez tous les mêmes problème. Il faut dire que Rambo n'est pas des plus simple et qu'il faut sérieusement s'accrocher pour en finir avec lui. Certains réussissent pourtant. Ainsi, Pascal B de Lyon nous écrit.

"*J'ai enfin trouvé le hic pour que l'hélicoptère ne soit pas détruit en vol. Il est nécessaire de détruire à l'aide de grenades les trois trappes grises. La première et la seconde se trouvent dans la case n°4 (voir MSX News n°2, page 29). Des trappes équivalentes sont aussi situées 2 cases un peu plus à droite au dessus du trou ou se terre le serpent.*

La troisième trappe est dans la case 5 (ou 20). C'est le second plan après avoir récupéré les munitions pour la mitrailleuse, ou le premier si l'on récupère les grenades en dernier. Attention, calculez bien vos tirs de bazooka et vos lancers de grenades. En fin de parcours, il ne doit rien rester de ces 2 armes. Cette opération est à effectuer avant d'aller chercher le pilote et de prendre l'hélicoptère. Une fois ceci effectué, vous pouvez prendre l'air sans risque de destruction".

Je sais, la position des clés, le rôle des serpents et araignées ne sont pas décrits ici. Mais, les indications de Pascal vous permettrons d'aller un peu plus loin...

Pour en finir avec Rambo, voici un petit truc que nous communique Alain Connu. D'après ce dernier, le laser peut être réduit à néant avec une mitrailleuse.

Après Rambo, voici **Metal Gear**, une cartouche MSX du même cru. Ici encore, de nombreux joueurs sont proches de la dépression nerveuse et ont besoin d'un sérieux coup de pouce. On commence par Didier Baud.

"*Je suis incapable de sortir du second batiment pour aller au troisième afin de détruire Metal Gear. Je possède tout l'équipement sauf les bouteilles de plongée et les deux dernières cartes magnétiques. Cependant, la porte d'accès au désert refuse de s'ouvrir et il en est de même pour deux autres.*

Je suppose que les bouteilles de plongée se trouvent derrière l'une des portes que je ne peux ouvrir: je ne peux donc pas traverser les parties sub-aquatiques.

Enfin, où trouver M. Arnold qui est censé posséder la carte qui ouvre la porte vers le troisième batiment et comment le détruire?".

Continuons sur notre lancée avec la forte brillante intervention de Johan Perrin.

"*Au deuxième ascenseur je ne trouve rien qui puisse m'aider à avancer dans ma mission. Je suis bloqué à tous les niveaux et je n'ai que deux cartes. Où se trouve la troisième?*".

Là est toute la question... Qui pourra nous éclairer et mettre ainsi fin à l'angoisse de Johan?

Bien, poursuivons notre petit bonhomme de chemin avec **The maze of Gallous**, toujours sur MSX... Caroline Cognard nous demande où se trouve le tapis volant nécessaire pour passer le plan d'eau du troisième monde. Deux fois un deux, deux fois deux quatre; c'est donc au quatrième monde que nous sommes propulsés par Jean-François Douez.

"*Je n'arrive pas, malgré les conseils de la sorcière, à trouver l'eau bénite. Et sans elle, pas de monstre...*".

Nous vous proposons maintenant la liste des codes pour The Maze of Galious. Il nous sont aimablement communiqués par Titi qui n'a décidement pas peur des ro... binets.

6J2V-4U83-UR4F-123N
ULMJ-89ON-WQMH-ANHX
7YTM-CIWI-SLH4-3

Il ne nous reste plus qu'à vous dire au revoir et à très bientôt. Nous attendons avec impatience vos questions et réponses et espérons que les possesseurs de ST, Amiga et autres machines seront de retour de vacances pour le prochain numéro!